

N°21 - DÉCEMBRE-JANVIER 2016 - 100 PAGES

NUMÉRO SPÉCIAL STAR WARS

CANARD PC

HORS-SÉRIE

LE MAGAZINE QUI SABRE LE JEU VIDÉO

BATTLEFRONT
LE GUIDE DU ROUBLARD



DOSSIER
DU GRAND ÉCRAN À NOS MONITEURS
COMMENT LUCASFILM ET LUCASARTS ONT RÉVOLUTIONNÉ L'IMAGE

RÉTRO
30 ANS DE JEUX STAR WARS

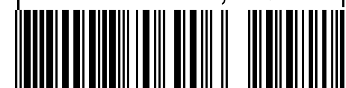


DE X-WING À KOTOR, TOUS CEUX AUXQUELS ON JOUE ENCORE

DES WOOKIES À POILS
EN PARTENARIAT AVEC HOTH VIDÉO

+ NOTRE SÉLECTION
JEUX DE PLATEAU, ROMANS, ENCYCLOPÉDIES, COMICS, MODS...

STAR WARS
LE MYTHE ET LE JEU VIDÉO


M 04487 - 21H - F: 6,90 € - RD
BEL/LUX : 7,30 €

CANARD PC

LE MAGAZINE QUI SABRE LE JEU VIDÉO

Hors-série nº 21 | décembre - janvier 2016

Édito

C'est dans les moments historiques qu'on découvre ce qui nous rassemble. Hier encore, la rédaction de *Canard PC* était divisée. Certains jouaient sur console, d'autres sur PC. Certains ne juraient que par les wargames est-allemands, d'autres appréciaient les jeux d'action grand public. Mais depuis que nous avons décidé de faire ce hors-série Star Wars, nous ne faisons plus qu'un. Une Force unique bien décidée à faire le meilleur magazine possible. Tout a commencé quand Casque Noir, notre chef bien-aimé, est entré dans la rédac vert de rage. « *Non mais tu te rends compte, même* Philosophie Magazine *a fait un numéro sur Star Wars ! C'est n'importe quoi cet automne, tout le monde veut un bout de la fourrure du Wookie.* » Réunis en urgence, nous avons décidé, à l'instar de l'Empire, d'organiser la contre-attaque.

Puisque les gens veulent du Star Wars, on allait leur en donner ! Plus de trente pages de rétrospective sur les jeux vidéo de la licence, un guide complet sur *Battlefront*, l'histoire du studio LucasArts, un long dossier où vous apprendrez ce que Lucasfilm a apporté aux technologies qu'utilisent les jeux vidéo modernes, une sélection de mods et de titres qui se sont inspirés de l'univers de George Lucas, des dizaines d'anecdotes connues et inconnues sur les films et leurs produits dérivés… Qu'on se le dise, nous n'avons pas voulu écrire un simple hors-série Star Wars. Nous avons voulu écrire un guide complet, définitif, sur tout ce qui a trait de près ou de loin à Star Wars et au jeu vidéo. On espère que vous le conserverez longtemps sur votre table de chevet, à côté de votre réveil Yoda et de votre peluche Sarlacc.

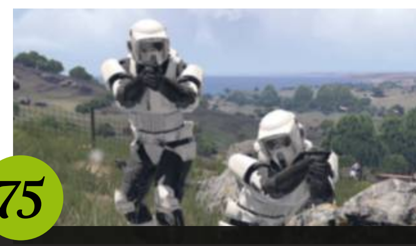
Note sur les cpc.cx

À de nombreuses occasions, vous trouverez dans ce magazine des renvois vers des pages web et des fichiers à télécharger sous forme d'URL raccourcies telles cpc.cx/quelquechose. Pour qu'ils fonctionnent correctement, vous aurez besoin de bien respecter la casse (si vous vous demandez, c'est les majuscules et les minuscules).

Sommaire

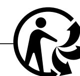


28



75

CANARD PC



Canard PC Hors-Série n° 21 Est édité par Presse Non-Stop, SAS au capital de 86 400 € Immatriculée au RCS Paris. 450 482 872

Président : Jérôme Darnaudet

Associés : Jérôme Darnaudet, Domisys, Gandi, Ivan Gaudé, Pascal Hendrickx, Olivier Peron et Michael Sarfati

Siège social : 14 rue Soleillet BAL 62 - 75020 Paris

Administration
Tél : 01 43 49 42 27

Secrétariat : Pauline Carmet *pauline@pressenonstop.fr*

Abonnements : *abonnements@canardpc.com*
Courrier des lecteurs : *courrier@canardpc.com*

Rédaction
Directeur de la publication : Jérôme Darnaudet
Directeur de la publication : Jérôme Darnaudet
Rédaction en chef : Ambroise Garel et Sébastien Rio *redacchef@canardpc.com*
Rédacteur en chef online : Ivan Gaudé

Ont participé à ce numéro : Jérôme Charnay, Sébastien Delahaye, Théo Dezalay, Cécile Fléchon, Freddi Malavasi, Alex Nilolavitch, Olivier Peron et Pierre-Alexandre Rouillon

Premier rédacteur graphique : Jean-Ludovic Vignon
Rédacteurs graphiques : Katell Chabin et Thomas Rainfroy
Secrétaires de rédaction : Sonia Jensen et Cécile Fléchon
Dessinateur : Didier Couly

Publicité
Denis
denis@canardpc.com
Tél : 09 66 88 42 27

Impression
Imprimé en France par : Aubin Imprimeur
Diffusion : PRESSTALIS

Commission paritaire : 0219 K 84275
ISSN : 1764-5107

Hors-Série numéro 21

Prix unitaire : 6,90 €
Date de parution : 10 décembre 2015
Dépôt légal à parution

STAR WARS
LE MYTHE & LE JEU VIDÉO

UN HORS-SÉRIE POUR LES GOUVERNER TOUS

(ah non, merde, ça c'est autre chose...)

Star Wars et le jeu vidéo. Comme ça, à première vue, le lien ne semble pas évident. Certes, il y a eu beaucoup de jeux Star Wars, bons et mauvais, mais il y a également eu une foule de jeux estampillés Terminator, Star Trek, le Seigneur des Anneaux, Harry Potter… Toutes les grandes licences vaguement « geek », qu'elles soient littéraires ou cinématographiques, ont eu droit à leur cortège d'adaptations vidéoludiques. Reste cependant une différence de taille : si d'innombrables franchises ont été déclinées en jeux vidéo, *Star Wars* a contribué à inventer le jeu vidéo.

Et même davantage.



L'histoire est connue mais mérite d'être rappelée. En 1973, monsieur George Lucas sort son deuxième film, *American Graffiti*. C'est un succès critique et, conformément à son contrat, monsieur Lucas reçoit 150 000 dollars en guise de salaire. Trois ans plus tard, au moment de produire *Star Wars*, la 20th Century Fox propose à Lucas de multiplier son salaire par plus de trois : 500 000 dollars. Contre toute attente, Lucas refuse ce pont d'or et se contente de la même rémunération. Simplement, il demande à conserver la totalité des droits sur d'éventuelles suites à son film et sur les produits dérivés. Le producteur accepte immédiatement sans poser de question. À l'époque, personne ou presque à la Fox ne croit que *Star Wars* aura une suite (à peine espèrent-ils que le film rentrera dans ses frais) ni qu'il est possible de faire du pognon avec des produits dérivés (la Fox avait essayé en 1967 lors de la sortie de *L'Extravagant docteur Dolittle* et s'était retrouvé avec des tombereaux d'invendus). Bien sûr, on connaît la suite : dans les douze mois qui ont suivi la sortie du film, les produits dérivés Star Wars ont à eux seuls rapporté cent millions de dollars. Fin 2015, on en est à douze milliards.

Comics sans $$ On ne s'en rend plus compte, puisqu'on baigne aujourd'hui dans la culture du gadget en plastique, mais c'était à l'époque quelque chose de nouveau. Pour la première fois, les studios se rendaient compte que les « à-côtés » d'un film pouvaient rapporter plus que les entrées en salle. Les studios ont alors commencé à penser leurs films comme des plateformes pour vendre des produits dérivés. Pas forcément des jouets ou des gadgets Happy Meal, mais aussi ce qu'on n'appelait pas encore des produits culturels : bande-dessinées, novélisations… Tenez, prenez l'exemple de Marvel : en 1977, ça ne va pas très bien. Mauvaises ventes, série de décisions hasardeuses. L'éditeur de comics est à deux doigts de mettre la clé sous la porte quand il reçoit une commande de la Fox : publier, à raison de trois épisodes par an, le comic inspiré de *Star Wars*. Le succès est démentiel (107 numéros seront publiés) et suffit à remettre dans le vert les comptes de Marvel. Bien sûr, le jeu vidéo, nouveau venu qui ne dispose pas encore de licences célèbres, va pleinement bénéficier de cet essai : des bornes d'arcade permettant de





revivre la poursuite dans la tranchée de l'Étoile noire aux premiers plateformers console, Star Wars va faire beaucoup pour amener aux jeux vidéo le public des cinémas (voir page 12).

Intention, extension Mais Star Wars va aller plus loin que la plupart des licences. Non contente d'alimenter tout un écosystème économique, ses centaines de produits dérivés vont peu à peu contribuer à bâtir ce qui allait devenir l'univers étendu. Le premier film (c'est d'ailleurs une des raisons de son succès) racontait l'histoire d'une petite dizaine de personnages, il laissait imaginer un univers immense, peuplé de centaines d'espèces extraterrestres et de milliers de cultures différentes. L'essentiel de ce contenu, jusque-là laissé à l'imagination du spectateur, va être fourni par les comics et les romans et, à partir des années 1990, par les jeux vidéo et jeux de rôles. Des tonnes de personnages, de vaisseaux, de planètes vont finir par créer une mythologie cohérente : les vaisseaux inventés pour le jeu *TIE Fighter* vont se retrouver dans les romans de Timothy Zahn, son héroïne la Jedi Mara Jade va à son tour devenir la protagoniste d'une extension du jeu *Jedi Knight*. L'univers étendu va prendre de



… SYNTHÉTISTE POP ALIAS JEAN-MICHEL JAR-JAR.



telles proportions que Lucasfilm va devoir dépenser beaucoup de temps et d'argent pour y mettre de l'ordre (voir page 68). Toujours est-il que, pour les gamins qui ont grandi en jouant à Luke contre Vador dans la cour de récré, c'est une période incroyable : les personnages découverts dans les livres et sur grand écran continuent leurs aventures sur le petit moniteur CRT des PC. C'est grâce aux jeux vidéo plus qu'aux rares passages des films à la télé (quant aux cassettes vidéo, elles ne se démocratiseront qu'au début des années 1990) qu'une nouvelle génération, trop jeune pour avoir vu *Star Wars* lors de sa sortie, va découvrir à son tour le monde de George Lucas.

Le jour du tentacule Conscient de l'importance de ces médias « secondaires », Lucasfilm va accompagner leur développement. Dans le cas du jeu vidéo, cela l'amènera même à en devenir un acteur majeur. Sa branche jeu vidéo, LucasArts, a révolutionné plusieurs genres et été à l'origine de grands progrès techniques. Elle marchait dans les pas de la maison-mère qui avait elle-même réveillé à grand coups de tatane le petit monde du cinéma. Aujourd'hui encore, on trouve, pas plus loin que dans la rédaction de *Canard PC*, des âmes en peine qui s'accoudent au zinc du PMU du coin pour deviser, ensemble, sur « *l'effroyable chertitude* (sic.) *de ne plus jamais voir émerger un fils stiripuel* (re-sic.) *à* X-Wing », ou des élitistes pédants affirmant que « *si tu n'as pas joué à* Indiana Jones and the Fate of Atlantis *à cinquante ans, tu as raté ta vie.* » Au-delà des jeux licenciés Star Wars, LucasArts a marqué de son empreinte indélébile d'autres aspects du jeu vidéo, à commencer par le point & click. Ce hors-série n'aurait pas été complet sans une rétrospective sur ce studio légendaire (voir page 80) qui, comme d'autres légendes avant elles, a fini pathétiquement noyé dans son vomi et l'anonymat général. Un peu comme *Star Wars* lui-même, dont l'âge d'or critique a été achevé d'un coup sec derrière la nuque un sombre jour de 1999.

On va faire la Jawa ! Alors évidemment, il va être beaucoup de question de jeux vidéo tout au long des cent pages de ce magazine spécial : les meilleurs, les pires, ceux auxquels on a joué, ceux auxquels on joue encore par pure nostalgie ou simplement par plaisir parce qu'ils ont indéniablement mieux vieilli que Brigitte Bardot, ceux qui viennent de sortir et nous en collent plein la rétine (oui, on parle de toi, *Battlefront*, tu n'es pas très intelligent, mais qu'est ce que tu es beau gosse), ceux qui se font ravaler la façade par la magie du modding… Mais pas seulement. À *Canard PC*, on aime cultiver l'art de la digression, alors on vous livrera tout ce que l'on sait, tout ce que l'on aime et tout ce qui nous fait marrer à propos de Star Wars : les romans, les jeux de plateau, les comics, les petites briques suédoises, les spin-offs télévisuels honteux, Mais (presque) rien sur Jar-Jar Binks, car on peut être amoureux sans être aveugle.

… ESSAYISTE ÉCONOMISTE DES AUTOROUTES EN TANT QUE JAR-JAR MINC.







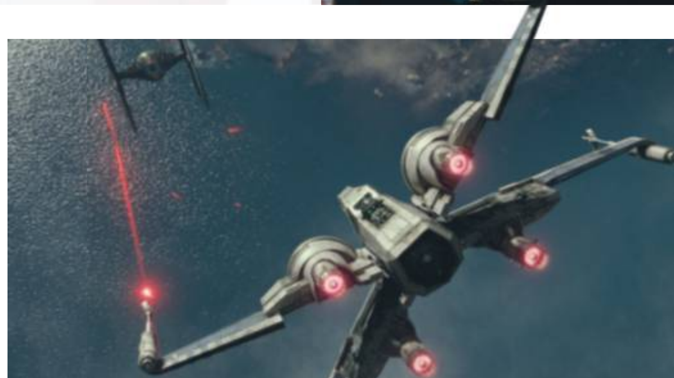
Star Wars serait-il aussi connu sans son célèbre « *Luke, je suis ton père* » ? Allez savoir. En tout cas, les premières versions du script de *L'Empire contre-attaque* (dont Mark Hamill se souvient) contenaient un tout autre twist final : lors du duel entre Luke et Vador, ce dernier n'affirmait pas sa paternité, mais déclarait « *Obi-Wan a tué ton père* », transformant ce bon vieux Ben Kenobi en méchant surprise. « *Nooooooooooooon !* », comme dirait le fiston Skywalker.

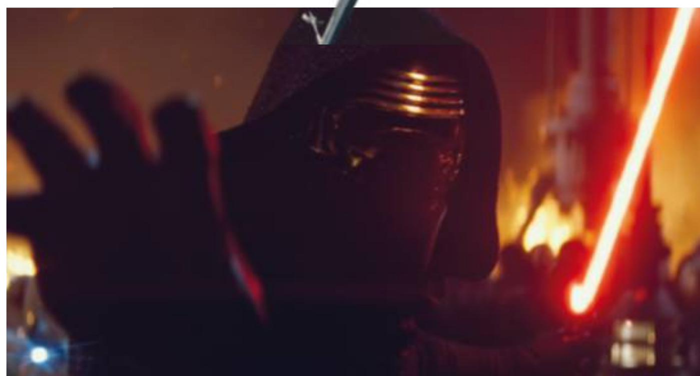


L'OMBRE DU J.J.

Ce matin, comme tous les matins avant de faire son jogging de 5 h 47 sur une plage de Los Angeles, J.J. Abrams ouvre Twitter et constate que, cette nuit encore, 32 657 personnes ont menacé de le surnommer Jar Jar Abrams si son *Star Wars* était raté. Une petite ride, presque imperceptible, se creuse entre ses sourcils. Jeffrey Jacob Abrams soupire.

Bien malgré lui, Jean-Jacques Abrams s'est retrouvé avec une drôle de réputation sur le Net. Il serait obsédé par les lens flares (alors OK, peut-être un peu), il serait responsable de la fin de *Lost* (alors qu'il n'en a réalisé que le premier épisode) et de la déception *Cloverfield* (il n'a fait que le produire), il aurait réussi à rendre *Star Trek* regardable (la rédaction se divise sur le sujet)… Peu de réalisateurs hollywoodiens génèrent à ce point de rumeurs. Tenez, il y en a même une qui concerne *Star Wars* ! Il aurait failli se retirer du projet au printemps 2013, quelques mois après son recrutement, pour retourner s'occuper du troisième film *Star Trek*. C'est qu'à l'époque, Jay Jackson Abrams était un peu occupé : il devait assurer la promo de son médiocre *Star Trek : Into Darkness* et venait d'annoncer un partenariat avec Valve pour produire des jeux et puis pourquoi pas des films aussi, tant qu'à faire. Qui plus est, Jocelyn Junior Abrams débarquait dans *Star Wars* avec moins de liberté que sur ses autres projets : le scénario avait déjà été confié à Michael Arndt (*Toy Story 3*) et George Lucas se pointait aux réunions pour donner son avis. Jibril Joan Abrams n'était même pas le premier choix pour réaliser l'*Épisode VII*, puisque Disney, fin 2012, avait d'abord contacté David Fincher* et Brad Bird**. Quoi qu'il en soit, Disney avait jugé la rumeur suffisamment sérieuse pour se fendre à l'été 2013 d'un communiqué précisant que tout était cool avec John Jeremy





DISNEY AVAIT D'ABORD CONTACTÉ DAVID FINCHER ET BRAD BIRD POUR RÉALISER L'ÉPISODE VII.

Abrams, que tout se passait bien et qu'il restait pour faire *Star Wars VII* comme prévu. Cela dit, un petit barouf a peut-être effectivement eu lieu en interne, puisque quelques mois plus tard, Michael Arndt n'était plus scénariste, George Lucas n'avait plus le digicode du bâtiment et Jules Jordi Abrams, désormais crédité comme réalisateur-producteur-scénariste, commençait à embaucher ses collaborateurs habituels pour la pré-production.









Abrams avec Lawrence Kasdan, scénariste de *L'Empire contre-attaque* et du *Retour du Jedi*, qui co-scénarise *Le Réveil de la Force* et le prochain film *Han Solo*.

D'un JJ qui veut dire Jjorro C'est que très tôt, en 2001, Jamy Josh Abrams a monté sa propre société de production, Bad Robot, en collaboration avec Bryan Burk. À l'époque, il était encore relativement jeunot à Hollywood : il avait produit et scénarisé dans les années 1990 une poignée de films et une série télé, *Felicity* (son véritable début dans l'industrie date de 1982, quand il avait fait les bruitages d'un film, *Trauma*), et connu son premier vrai gros succès avec le scénario d'*Armageddon* de Michael Bay en 1998 (eh oui). Avec Bad Robot, Jafar Jesus Abrams a multiplié les projets en près de quinze ans, notamment de nombreuses séries télé : *Alias*, *Lost*, *Fringe*, *Person of Interest*, mais aussi quelques bides, comme *Undercovers*, *Alcatraz*, *Revolution*, *Believe* ou encore *Almost Human*. Si pour le grand public il est autant attaché

LA LÉGENDE VEUT QUE TOM CRUISE AIT CHOISI ABRAMS APRÈS S'ÊTRE ENCHAÎNÉ DEUX SAISONS D'ALIAS.

à *Lost*, c'est parce que son nom apparaissait comme producteur dans chaque générique, même si lui-même ne s'en occupait plus depuis longtemps. Et pour cause : à partir de 2006, Jasper Jordan Abrams a commencé à se faire une petite carrière de réalisateur de cinéma, en commençant par *Mission impossible 3*. La légende veut (mais comme toujours dès que l'on parle de la mythologie hollywoodienne, il y a 77,3 % de chances que l'anecdote ait été inventée par un attaché de presse ivre en salle de réunion) que Tom Cruise, producteur et star du film, ait personnellement choisi Jason Jeannot Abrams après avoir enchaîné le visionnage des deux premières saisons d'*Alias* entre deux meetings scientologues. Pour sa première réalisation sur grand écran, Jehan Jonathan Abrams ne s'était pas particulièrement distingué, produisant un film d'action sans grande originalité stylistique.

Réseau pointé Mais qu'importe : *Mission impossible 3* est l'occasion pour Joachim Joey Abrams de mettre un pied dans le cinéma, et il emmène son entourage avec lui. Il co-scénarise par exemple le film avec Alex Kurtzmann et Roberto Orci, avec qui il a déjà travaillé sur *Alias*, et quand on lui propose de relancer l'univers Star Trek, il les embauche de nouveau (tout en les faisant taffer sur *Fringe* en parallèle). À côté, Bad Robot produit *Cloverfield*, un film de monstre réalisé par Matt Reeves (avec qui Justin James Abrams avait bossé dans les années 1990, et dont Bryan Burk avait produit un film à la même époque) et scénarisé par



Certains acteurs de la trilogie originale étaient cocaïnés à mort, notamment Carrie Fisher (la Princesse Leia) qui a reconnu avoir été un véritable aspirateur à schnouf durant cette période. Pas étonnant, la coke coulait à flots sur les plateaux de tournage des années 1970.



* Ce serait le second refus de Fincher (*Seven*, *The Social Network*, *Gone Girl*, *Fight Club*) de participer à *Star Wars*. Selon un numéro de *Lucasfilm Magazine* que je me souviens avoir lu en 1997 ou 1998 (ça vaut ce que ça vaut), Lucas voulait David Fincher et Luc Besson pour réaliser les épisodes *II* et *III* de *Star Wars*.

** Brad Bird, par ailleurs réalisateur des *Indestructibles*, de *Ratatouille* et de *Tomorrowland*, avait réalisé le quatrième *Mission impossible*, prenant ainsi la suite de J.J. Abrams. Le monde hollywoodien est tout petit.



Comme d'autres (Karl Urban, Bruce Greenwood…), Simon Pegg, ici dans *Star Trek Into Darkness* qu'il a scénarisé, est un habitué de l'écurie Abrams : on le retrouve aussi dans les *Mission Impossible* et en caméo dans *Le Réveil de la Force*.



Drew Goddard (autre collaborateur habituel, puisqu'il s'agit d'un scénariste régulier d'*Alias* et *Lost*). Avant de partir sur la suite de *Star Trek* puis sur *Star Wars*, Josué Julo Abrams s'est offert un petit plaisir : *Super 8*, sorti en 2011, un film qui se voulait « *à la Spielberg* », celui-ci coproduisant d'ailleurs le métrage. *Super 8* était notamment l'occasion d'un spectaculaire accident de train en début de film et d'un premier partenariat avec Valve, qui avait inclus un passage jouable de *Super 8* dans *Portal 2*. Deux ans plus

ABRAMS A FINI PAR TROUVER SON SEGMENT

tard, Valve et Bad Robot avaient annoncé une collaboration à plus grande échelle, mais elle n'a pour l'instant pas vraiment porté ses fruits, puisque le seul résultat sorti à ce jour est un mode football pour *Team Fortress 2*. Allez savoir, c'est sans doute ce qui explique que Bad Robot vient d'annoncer une nouvelle collaboration avec l'industrie du jeu vidéo, en l'occurrence avec Epic Games : cette fois, il y a bien un jeu d'annoncé (*Spyjinx*) et une vague période de sortie (2016), mais sans détail sur ce dont il s'agit ; on sait juste qu'il est développé par Chair (*Shadow Complex*, *Infinity Blade*) et qu'il existera sur PC et mobile.

Abrams raccourci Ces dernières années, Jimmy Jim Abrams a fini par trouver son segment : d'un côté des séries TV génériques, de l'autre des films de SF à gros budget et avec plein de lens flare, le tout en multipliant les clins d'œil geeky et en recasant autant que possible les membres de son grandissant réseau d'un projet à l'autre. Le voir sur *Star Wars* n'était finalement que la suite logique de son plan de carrière. Et ensuite ? Outre *Spyjinx*, que pourra bien faire Juan Jourdan Abrams ? Repartira-t-il sur *Star Trek 4*, après avoir seulement produit le troisième ? Quelque chose de complètement nouveau, peut-être ? Ou le verra-t-on de retour avec Valve, pour diriger par exemple les films *Half-Life* et *Portal* qui avaient été évoqués à demi-mot en 2013 ? Ce qui est sûr, c'est qu'il n'est pas au planning des prochains *Star Wars* : que les rumeurs de dissension il y a deux ans aient eu un fond de vrai ou pas, Disney a préféré confier la suite de la franchise à d'autres réalisateurs.

L'AVENIR D'UNE GALAXIE LOINTAINE, TRÈS LOINTAINE…

Quand vous aurez ce hors-série entre les mains, *Le Réveil de la Force* sera déjà sorti, vous l'aurez sans nul doute déjà vu cinq fois et crèverez d'envie d'avoir la suite de l'histoire (je fais le pari, un peu cavalier je le concède, que J.J. Abrams réussisse là où George Lucas avait échoué en 1999). Eh bien, ce ne sera pas pour tout de suite. Disney, en rachetant Lucasfilm, lui a appliqué le modèle Marvel (aussi appelé « *au moins un film par an sinon plus, même si on n'a pas le temps de le faire bien* »), et compte donc sortir un film *Star Wars* par an en décembre jusqu'à épuisement complet de la licence (probablement vers 2103, quand les bambins qui découvrent la série aujourd'hui serviront d'engrais pour les transhumains de demain). Mais le *Star Wars* de Noël 2016 ne sera pas l'*Épisode VIII* pour autant : il s'agira de *Rogue One : A Star Wars Story*, un spin-off qui racontera le vol des plans de l'Étoile noire (« *de nombreux Bothans sont morts* », etc.). Le film sera réalisé par Gareth Edwards (qui a récemment tourné *Monsters* et le dernier *Godzilla*), avec au casting Felicity Jones, Mads Mikkelsen, Donnie Yen ou encore Forest Whitaker. Noël 2017 verra l'arrivée de l'*Épisode VIII*, cette fois réalisé par Rian Johnson (réalisateur de *Brick* et *Looper*, plutôt des films à petit budget), avec Benicio del Toro s'ajoutant au casting du *Réveil de la Force*. Mais Disney n'allait pas s'arrêter en si bon chemin : pour Noël 2018, Lucasfilm sortira un spin-off sur la jeunesse de Han Solo (probablement titré avec quelque chose du genre *Scoundrel : A Star Wars Story*), cette fois co-réalisé par Phil Lord et Christopher Miller, à qui l'on doit le film *Lego* et le récent reboot de *21 Jump Street*. Aucun acteur n'a pour l'instant été annoncé pour le rôle de Solo, même si la rumeur donne Chris Pratt (*Les Gardiens de la Galaxie*, *Jurassic World*) comme favori. Remarquez, tant que ce n'est pas Shia LaBeouf… Enfin, l'*Épisode IX* sortira pour Noël 2019, cette fois dirigé par Colin Trevorrow, réalisateur du récent *Jurassic World*, ce qui n'est pas pour nous rassurer quant à l'orientation choisie par la série. Point commun de tous ces réalisateurs ? Ils sont tous nés entre 1973 et 1976, et ont donc probablement découvert *Star Wars* le samedi soir à la télé plutôt que sur grand écran. J.J. Abrams approche lui de la cinquantaine fringante.


GRATUITEMENT




ENGAGE





30 ans de jeux Star Wars





George nous casse les bornes

INSERT COIN COIN

Il y a bien longtemps, dans une galaxie enfumée, très enfumée… les salles d'arcade régnaient en maître sur le jeu vidéo. Nous sommes au début des années 1980, une époque où « *l'arcade à la maison* » tient plus du rêve pieux que de l'argument marketing. Les consoles de salon n'existent pas encore sous leur forme la plus populaire et le jeu sur ordinateur personnel est pour l'instant réservé à une toute petite élite friquée.

C'est là, en plein 1983, entre la naissance de Grégory Lemarchal et la sortie du *Retour du Jedi*, que les salles d'arcade du monde entier reçoivent leur premier jeu estampillé Star Wars pour appâter le chaland. Si le tout premier titre référencé sur console date de l'année précédente (*The Empire Strikes Back*, sorti en 1982 sur Atari 2600), cette borne *Star Wars* développée par Atari est pour beaucoup l'une des plus marquantes de toute la ludothèque de la série. Avec ses graphismes vectoriels (que vous appeliez aussi « fil de fer » à l'époque, ne mentez pas) et ses dizaines de portages sur tous les micros existants, cet épisode représente à lui tout seul les premiers pas de Star Wars en jeux vidéo. Ses différents niveaux (chasse aux TIE fighters dans l'espace, à la surface de l'Étoile noire puis dans ses tranchées), son ambiance et ses voix digitalisées en font un véritable succès. C'est pourquoi deux ans plus tard, il sera possible d'upgrader la machine pour ajouter un niveau (la bataille de Hoth). Si l'on oublie deux minutes les shoots spatiaux, notons l'existence d'un *Return of the Jedi* développé par Atari en 1984 où l'on pouvait rejouer la poursuite en speeders dans les forêts d'Endor ou la fuite du Faucon Millenium dans une adorable 2D isométrique.

La Saga chez Sega. Il faudra ensuite attendre une dizaine d'années et l'aide de Sega, alors roi de l'arcade, pour voir débarquer une nouvelle borne. Sobrement intitulée *Star Wars Arcade*, la machine reprend le concept du *Star Wars* d'Atari, à savoir différents niveaux inspirés de scènes clés du film. Technologie oblige, le jeu est maintenant bien plus beau et la borne peut accueillir deux joueurs. L'un pilote pendant que le second s'occupe d'exploser les TIE fighters ou la surface d'un super star destroyer. Pas mécontent de son boulot, Sega en profitera pour porter le jeu sur son nouveau gadget, le 32X (qui permettait d'augmenter la puissance de la Mega Drive) au lancement de ce dernier. Malheureusement, bien que joli comme tout et respectueux de la licence, le titre sera boudé par la critique à cause de sa durée de vie famélique et de son caractère répétitif. Mais vous qui connaissez le destin de Sonic le hérisson, je ne vous surprendrai pas en vous disant que Sega retourne à pieds joints dans le mur avec *Star Wars Trilogy Arcade* en 1999 ! Sauf qu'il faut croire que le développeur japonais a pris des notes et s'est retroussé les manches puisque cet épisode est bien plus généreux que le précédent. Bien qu'il s'agisse toujours d'un shoot sur rails un peu bêbête, il propose dorénavant deux niveaux par film (poursuite en speeder



Star Wars (1983)





Genre : rail shooter
À l'époque : ben… c'était un peu tout ce qu'il y avait
Aujourd'hui : ben… il y a eu plein d'autres trucs depuis
Où l'acheter ? Pour la borne d'origine, sur des sites d'enchères (seulement 5 000 $ en moyenne) ou sur n'importe quelle console que vous aurez retrouvée dans votre grenier, pour une bouchée de pain.

Star Wars Arcade (1994)





Genre : rail shooter
À l'époque : très joli mais un peu répétitif
Aujourd'hui : ça tient plus de la curiosité qu'autre chose
Où l'acheter ? La machine avec son emplacement pour deux joueurs se trouve autour de 10 000 $ mais la version 32X, elle, coûte environ 9 990 $ de moins. À votre place je réfléchirais un peu.

sur Endor, phase de tir à pied sur Hoth et j'en passe) et une réalisation bien plus fignolée (à l'aube de l'an 2000, pensez-vous !) Et, surtout, le jeu se termine par un duel au sabre laser contre Dark Vador et ça, c'était quand même la classe.

Touche pas à mon pod. Ce n'est qu'un an après que Sega va décider que ça suffit un peu les conneries et que maintenant, il s'agirait de sortir le meilleur jeu Star Wars jamais vu dans une salle d'arcade. Suite au succès de *Star Wars Episode I : Racer* sur PC et consoles, Sega porte le jeu dans les salles enfumées avec la borne *Star Wars Racer Arcade* et sa maniabilité fantastique. Confortablement installé dans un pod, le joueur est devant deux grosses manettes. Pousser celle de gauche dirige le véhicule vers la droite et inversement, alors qu'en poussant les deux à fond, le joueur ira tout droit. Déjà très agréable à jouer de base, la machine se pare également d'un énorme bouton central réservé au boost, sur lequel il est absolument jouissif de taper avant de faire bouffer la poussière de Tatooine à ses petits camarades. Des détails qui font de *Star Wars Arcade Racer* la meilleure transcription de l'univers de Lucas en salles de jeu. Mais cette fois, les versions consoles ne sont pas en reste et *Star Wars Episode I : Racer* demeure encore aujourd'hui un excellent titre. Bien qu'il soit maintenant très difficile d'y jouer sur PC sans tomber sur une palanquée de bugs graphiques en tout genre, la version Dreamcast reste tout à fait présentable si vous en avez une qui traîne dans vos cartons.

Enfin, notons également l'existence de *Star Wars : Battle Pod*, sorti début 2015 chez Bandai Namco et qui, comme tous les autres avant lui, propose des séquences de shoot sur rail dans les scènes les plus connues de la série. Malgré la possibilité d'incarner Vador pour donner la chasse à des X-wings et bien qu'il soit très joli avec son chouette écran panoramique, le titre souffre quand même de sa nature de jeu d'arcade un peu simpliste ce qui, en 2015, commence un peu à se voir. Mais il reste bon de savoir que rien ne vous empêche de l'acheter, si ce n'est un peu de bon sens (la borne coûte entre 34 000 et 90 000 euros, selon les modèles). C



Star Wars : Battle Pod (2015)

Star Wars Trilogy Arcade (1999)







Genre : rail shooter
À l'époque : ébouriffant et agréable à jouer, justifie à lui seul l'existence de l'épisode 1
Aujourd'hui : il y a des combats de sabre laser au joystick, rien d'autre ne compte
Où l'acheter ? Il s'agit malheureusement du seul épisode (avec *Battle Pod*) à ne jamais être sorti sur consoles. Comptez donc pas loin de 2 000 $ pour la borne, ce qui fait cher la demi-heure de jeu.

Star Wars Episode 1 : Racer (1999)

Genre : course
À l'époque : ébouriffant et agréable à jouer, justifie à lui seul l'existence de l'épisode 1
Aujourd'hui : étonnamment toujours très amusant
Où l'acheter ? Si vous avez beaucoup de place chez vous et 3 000 $ en trop, je vois à l'heure où j'écris ces lignes une borne disponible sur eBay. Sinon, la version PC doit être trouvable pour cinq malheureux euros (si vous avez le courage de la faire fonctionner), soit à peu près autant que la version Dreamcast.





(version Dreamcast)

Le rétro sur consoles 8 et 16-bit

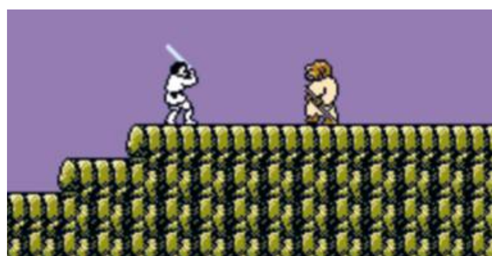
ROULEZ, JEUX NES

Alors oui, il y a plein d'excellents jeux Star Wars sur PC. Pour autant, il serait injuste d'oublier que les vieilles consoles de l'ère 8 et 16-bit ont aussi eu leur lot de bons titres. La sélection ne peut certes pas se montrer exhaustive et certains jeux tiennent parfois plus de la madeleine de Proust que de la tuerie intemporelle mais on les aime, c'est comme ça.



Star Wars (1987)

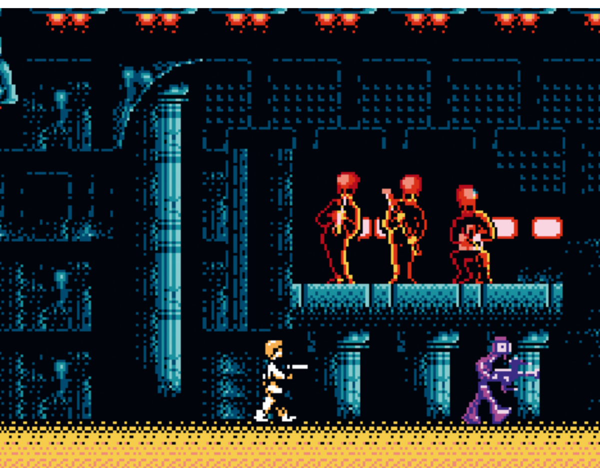
Genre : plateforme
À l'époque : vilain mais rigolo
Aujourd'hui : vilain et… sacrément vilain, quand même
Où l'acheter ? Sur Famicom (encore faut-il avoir la console), autour de 25 $ sans boîte sur eBay





Si l'on a pu apercevoir quelques jeux estampillés Star Wars sur des machines comme l'Atari 2600, il faudra attendre quelques années après le grand crash du jeu vidéo de 1983 pour que de nouveaux titres voient le jour sur consoles de salon. En oubliant les portages de l'épisode arcade avec ses graphismes vectoriels, c'est à Namco (encore appelé Namcot à l'époque) que revient l'honneur de développer le tout premier jeu Star Wars sur console. Sortie en 1987 sur Famicom (le nom japonais de la NES), cette adaptation restera cantonnée au pays du soleil levant et représente – avec tout le réalisme possible à l'époque – les aventures de Luke Skywalker avec un clone d'*Alex Kidd* un peu foutraque mais attachant, dans l'univers des trois films. Malgré ses graphismes en mousse, ce *Star Wars* est un jeu de plateforme rigolo, notamment grâce à ses niveaux en landspeeder et autres phases de shoot spatial en vraie-fausse 3D. Mais en 1991, c'est Beam Software qui aura l'honneur de développer la version internationale du jeu qui sortira sur NES, mais aussi sur Game Boy, Master System et Game Gear. Beaucoup plus jolie, elle alterne également des niveaux classiques avec des phases en landspeeder (cette fois vues de dessus) et du shoot « 3D ». Elle multiplie le nombre de personnages et d'armes, pour apporter encore plus de piment au gameplay. Malheureusement, contrairement à l'épisode de Namcot, qui variait un peu les plaisirs, le titre de Beam Software se concentre sur *Un nouvel espoir*. Au final, les deux jeux se valent et proposent des ambiances différentes mais il y a de grandes chances pour que, comme tous les gamins occidentaux, vous vous rappeliez surtout de la version de 1991.

« Luke, je suis Super. » Après avoir été missionné sur le développement d'un *Empire Strikes Back* sur NES sympathique mais pas inoubliable, Sculptured Software décroche un contrat pour trois jeux sur Super Nintendo. La trilogie *Super Star Wars*, malgré son lot de défauts et de ratés, reste pour beaucoup l'un des meilleurs représentants de la saga sur consoles. Le premier épisode (*Super Star Wars*, 1992) est un run and gun assez classique et pas bien joli, malgré quelques chouettes niveaux en mode 7 – la fameuse technologie de la Super Nintendo, ici utilisée pour tamponner des jawas à bord d'un landspeeder ou, un peu plus classe, se refaire la surface de l'Étoile noire en X-wing. Si l'on oublie sa maniabilité agaçante et les grandes libertés prises avec les films (vous vous souvenez de la scène où Luke combat des scorpions géants ? Moi non plus.), *Super Star Wars* reste bourré d'action et pave la voie à ses deux cadets. Dans *Super Star Wars : The Empire Strikes Back* (1993, on ne perd pas de temps), on prend les mêmes et on recommence, cette fois sur Hoth, Dagobah et Bespin. Combats de sabre laser à dos de tauntaun, infiltration (musclée) dans les bottes de Han Solo ou les cuissardes en fourrure de Chewbacca, vol en X-wing dans les nuages roses de Bespin… Sculptured Software accouche d'un jeu bien plus long et varié. Et, histoire de péter la classe au maximum, les développeurs ont ajouté une petite dizaine de pouvoirs de Jedi (du lancer de sabre à la poussée en passant par le soin) qui aident à se sentir surpuissant.



Star Wars



En 1977, George Lucas est persuadé que le film de son pote Steven Spielberg, *Rencontres du troisième type*, aura beaucoup plus de succès que *La Guerre des Étoiles*. Spielberg pense exactement l'inverse et propose de parier 2,5 % des royalties de leurs films. Cela permit à Spielberg de gagner 40 millions de dollars.







Super Star Wars (la série)





Episode III : Revenge of the Sith

La semaine des quatre Jedi. Grâce à un temps de développement apparemment plus généreux (deux ans au lieu d'un, le titre sort en 1995), *Super Star Wars: Return of the Jedi* est le plus abouti des épisodes de Sculptured Software. Il reprend toutes les idées de ses aînés (platformer orienté action, différents personnages jouables, pouvoirs de Jedi avec Luke Skywalker, niveaux en mode 7) et les retravaille toutes. On peut maintenant choisir son personnage au début de chaque niveau, chacun d'eux ayant son propre gameplay. Luke jongle entre ses flingues et son sabre, Leia possède trois costumes pour autant d'armes et de capacités, Wicket l'Ewok tire à l'arc… chaque personnage a vraiment bénéficié d'un soin particulier et le reste du jeu est au diapason, notamment certains combats de boss comme l'énorme rancor, ici bien plus grand que dans le film. Visuellement éclatant, *SSW: RotJ* est une réussite et clairement le meilleur des trois *Super Star Wars*. On posera un voile pudique sur l'ignoble (et beaucoup trop longue) séquence de fin à bord du Faucon Millenium parce que, quand on avait huit ans, on bavait des litrons devant sa télé.

Enfin, et il serait dommage de l'oublier, l'un des meilleurs jeux Star Wars 16-bit est sorti une dizaine d'années après tous ceux évoqués au-dessus. Je parle du méconnu *Star Wars Episode III: Revenge of the Sith*, développé par Ubisoft Montreal en 2005 sur Game Boy Advance et DS. Dans ce beat-them-all qui ne paye pas de mine, on peut incarner au choix Anakin ou Obi-Wan pour aller taper sur le faciès d'un petit millier de droïdes. Entre ses nombreux pouvoirs, ses arbres de compétences et son système de combat souple et fourni (avec, cerise sur le gâteau, la possibilité de renvoyer tous les tirs avec le bon timing), *Revenge of the Sith* est un excellent beat-them-all et, de fait, l'un des meilleurs jeux d'action dans l'univers Star Wars. C

Star Wars

(1991)

Genre : plateforme
À l'époque : joli et varié
Aujourd'hui : un peu ennuyeux, quand même
Où l'acheter ? Sur les plateformes d'époque, de 5 à 20 € sans boîte

La série des Super Star Wars

(1992 - 1995)

Genre : run and gun
À l'époque : honnêtes et amusants
Aujourd'hui : le troisième épisode a bien mieux vieilli que les autres
Où l'acheter ? Sur la console virtuelle de la Wii U (8 € le jeu), sur PS4 (ils arrivent petit à petit, 10 € l'unité) ou sur Super Nintendo (les titres oscillent entre 30 et 150 $, bon courage)

Star Wars Episode III : Revenge of the Sith

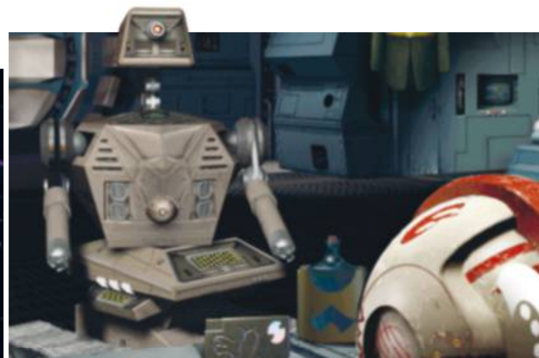
(2005)

Genre : beat-them-all
À l'époque : généreux, amusant et coloré
Aujourd'hui : toujours aussi sympathique
Où l'acheter ? Sur consoles d'origine, comptez 3 ou 4 € pour la version GBA et environ 10 € pour la version DS.

La saga X-Wing

ON N'A TOUJOURS PAS VU MIEUX


X-Wing Alliance (upgrade)





Si vous étiez en âge de vivre la sortie de *X-Wing* sur PC en 1993, l'installation sur disque dur depuis ses cinq disquettes et son lancement depuis la ligne de commande MS-DOS, alors deux interrogations doivent normalement vous tarauder en cette fin 2015. La première, c'est s'il ne serait pas temps d'aller faire contrôler cette prostate*. Et la seconde : pourquoi n'a-t-on pas vu, depuis la sortie du dernier épisode de la saga en 1999, émerger de digne successeur ?

La réponse à cette seconde interrogation – pour la première, tournez-vous plutôt vers votre médecin traitant – est simple : parce que cette série est l'expression d'un temps révolu. D'une époque où le joueur n'avait pas à être pris par sa petite main délicate, où l'exploitation d'une licence populaire ne signifiait pas forcément une accessibilité totale et absolue et un nivellement par le bas digne d'une grille de programmes de TF1. Car la saga *X-Wing*, voyez-vous, se distinguait par sa difficulté, sa gestion moins qu'embryonnaire

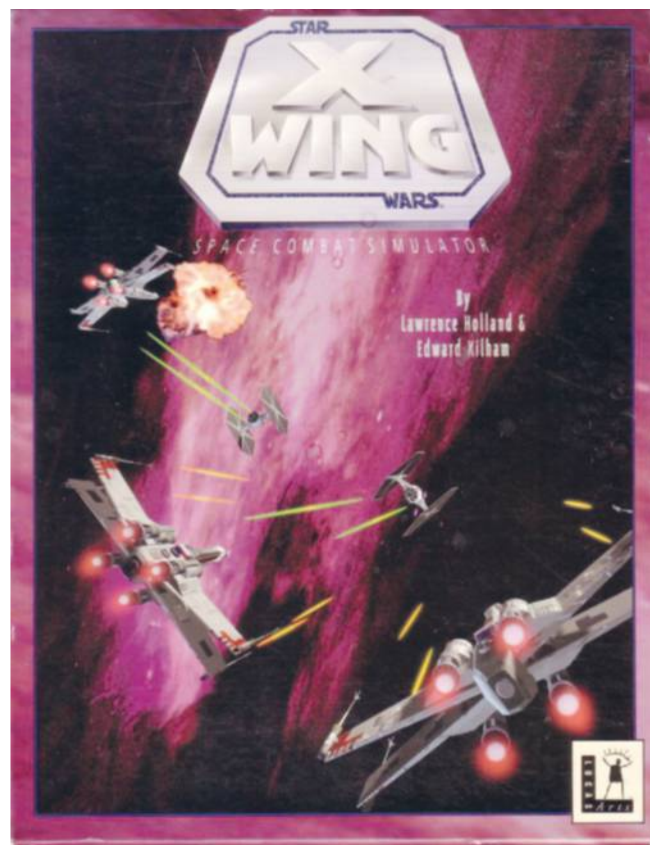


de la frustration et sa portée stratégique discrète mais capitale. Un cocktail qui vit ses joueurs, même les plus acharnés et talentueux, finir chaque mission heureux, mais éreintés et en sueur au milieu de cadavres de joysticks fracassés.

De la Manche à l'espace. Impensable aujourd'hui… Mais en 1993, date de sortie du tout premier épisode *X-Wing*, le jeu vidéo n'était pas encore devenu le divertissement grand public qu'il serait plus tard, réservé qu'il était à une niche de gens bizarres, capables de configurer manuellement les IRQ de leur carte son sans pouvoir compter sur Internet. *X-Wing* était l'œuvre de Totally Games, studio américain déjà connu – et édité par LucasArts – pour *Their Finest Hour: The Battle of Britain* (1989) et *Secret Weapons of the Luftwaffe* (1991). Deux simulateurs de vol. Pas étonnant de retrouver dans l'épisode fondateur la rigueur et la complexité propres au genre, et qui vaudront à *X-Wing* le qualificatif de « simulateur spatial », comme pour l'opposer radicalement au style arcade dans lequel les titres du genre, *Wing Commander* en tête,

* Ou une mammographie, ou les deux.

s'inscrivaient. L'absence de gravité et de plancher des vaches dans lequel s'encastrer se voyait compensée par plusieurs mécaniques qui seront la marque de fabrique de la série. La première : une gestion de l'énergie, à dériver de la puissance du moteur pour permettre la recharge des lasers et des boucliers, de l'orientation avant-arrière de ces derniers et du nombre très limité des précieux missiles. La seconde : la SA. Rien à voir avec des chemises de couleur douteuse, il s'agit des initiales de *situation awareness*. George Lucas avouait s'être inspiré des combats aériens de la Seconde Guerre mondiale pour mettre en scène les batailles spatiales de *La Guerre des Étoiles*. Totally Games marchera dans ses traces en reprenant à son compte l'une des composantes de la doctrine du combat aérien.



Combats de chiens. Ce que l'on pourrait traduire par « conscience de l'environnement » signifie la compréhension du déroulement des événements, de la représentation mentale des positions physiques alliées et ennemies, permettant une prise de décision tactique optimale. Dans *X-Wing* et ses suites, un mauvais placement, un choix tactique malheureux ou tardif en *dogfight* et la bataille peut partir en quenouille. Dans une mission visant à escorter des transports de troupes, faut-il rester à proximité pour éliminer les TIE fighters qui parviendraient à s'approcher, ou s'éloigner pour intercepter cette escadre de TIE bombers avant qu'ils ne soient à



X-Wing (1993)

Dans *X-Wing*, un mauvais placement, et la bataille peut partir en quenouille



portée pour larguer leurs torpilles à protons ? Voilà un exemple parmi de nombreux – et délicats – choix tactiques à effectuer. Placer des vaisseaux ennemis dans son viseur et tirer constituait jusqu'alors le fondement des jeux du genre. Pour Totally Games et *X-Wing*, cette phase n'était guère plus que l'ultime couche du mille-feuille. Ce qui n'empêchait pas, au demeurant, cette phase d'être extrêmement bien pensée, avec notamment cet ordinateur de visée qui, au lieu de bêtement indiquer au joueur où tirer pour appliquer la déflexion nécessaire à toucher un ennemi en mouvement, le laissait estimer la correction requise et lui indiquait discrètement (un petit bip et un changement de couleur du viseur) quand son tir avait les meilleures chances de faire mouche. Le talent, qu'on vous dit…



X-Wing (version 1998)

D'abord, on ne dit plus « Aile-X ». Fort de toutes ces qualités, *X-Wing* débarque donc en 1993. Révolutionnaire pour ses mécaniques évoquées plus haut, il ne l'est pas moins d'un point de vue sonore (iMuse, le système de musique dynamique de LucasArts, appliqué aux thèmes de John Williams était époustouflant) que graphique. Pensez : de la vraie 3D pleine, et non plus des sprites 2D comme c'était alors l'usage. *Wing Commander 2*, sorti à peine deux ans plus tôt, prend un violent coup de vieux. À se demander si Chris Roberts n'a pas été traumatisé par l'humiliation au point de développer une obsession revancharde qui conduira au chantier


TIE-Fighter (1994)


TIE-Fighter (version 1998)





La scène est bien connue. Lâché au milieu du système Anoat avec les ordures de la flotte impériale, le Faucon Millenium part pour Bespin retrouver Lando Calrissian. Tout cela est très bien, à un gros détail près : à ce moment de l'histoire, l'hyperpropulseur du Faucon Millenium est en rade. On se pose forcément la question : combien de temps faut-il pour faire Anoat-Bespin à vitesse subluminique ? Sachant qu'il faut quatre ans à la lumière pour aller de la Terre à Proxima Centauri, l'étoile la plus proche de notre système solaire, il y a de quoi être inquiet pour l'équilibre psychique de nos héros, qui ont peut-être passé une décennie enfermés avec C3PO. Un petit tour sur les sites spécialisés nous donne la version officielle des événements : le Faucon aurait disposé d'un hyperpropulseur de secours capable de parcourir de petites distances, et aurait mis deux mois à atteindre Bespin. Hyperpropulseur que Han n'a bien sûr pas eu l'idée d'activer alors qu'il était poursuivi par l'Empire... C'est un peu facile, ça, monsieur Lucas.

mégalomaniaque *Star Citizen* vingt ans plus tard. Mais on s'égare. S'il est effectivement révolutionnaire, *X-Wing* n'en reste pas moins, le recul aidant, un brouillon maladroit. Car à l'exigence, le jeu de Totally Games ajoute une difficulté insensée[1] et un manque absolu

Le scénario met le joueur au service de l'ordre, de la paix, et de l'iconique amiral Thrawn.

de lisibilité des objectifs qui enrobent une succession de missions sans réelle âme. Mais un glorieux brouillon qui servira à l'élaboration du premier chef d'œuvre de la saga, un an plus tard : *TIE Fighter*.

Et on dit pas non plus « Téhiheu »... Pour beaucoup, cette suite constitue le meilleur épisode de la saga. Sans rien toucher ou presque au gameplay originel (à part la possibilité, non négligeable, de cibler des éléments précis des vaisseaux, comme les tourelles, les générateurs de boucliers, les moteurs...), *TIE Fighter* colle le joueur dans les bottes cirés d'un jeune pilote de l'Empire. Par la grâce d'une subtile réinterprétation de la bande-originale, qui ôte à la célèbre « Marche impériale » son côté angoissant pour en faire une ode épique et glorieuse, d'une énonciation plus claire des objectifs de mission et d'une tension liée au pilotage, pendant une bonne partie de la campagne, d'un vaisseau fragile dénué de boucliers, Totally Games accouche d'un petit bijou. Et pour arroser tout cela, un scénario parfait, sur fond de guerres civiles à arrêter et de complot contre l'Empereur à contrecarrer, qui, loin de donner le sentiment au joueur d'être dans le camp des vilains, le met au service de l'ordre, de la paix et de l'iconique amiral Thrawn[2]. Et lui accorde même l'immense honneur de servir d'ailier à un certain Dark Vador aux commandes de son magnifique TIE advanced.

...on dit « Taïe », comme la cuisine et la boxe.
Avec *TIE Fighter*, Totally Games est à son firmament et les fans de Star Wars exultent, plus amoureux que jamais de la licence – Jar Jar Binks n'était pas encore passé par là. Les ambitions du studio enflent et devant le succès de titres tels que *Quake* (1996), il décide de s'attaquer au multijoueur. En 1997 sort *X-Wing vs. TIE Fighter* (*XvT*). Le nouveau moteur graphique fait des merveilles, il intègre pour la première fois des modèles 3D texturés, rendant la saga plus belle que jamais. Mais c'est une cruelle désillusion. D'abord pour les fans habitués à pirater leurs jeux – et ils étaient nombreux – puisqu'ils se retrouvaient dans l'incapacité, authentification oblige, de rejoindre les parties en ligne qui constituaient 95 % du contenu de ce nouveau *X-Wing*. Ensuite, pour ceux qui l'avaient légitimement acquis, qui eux purent prendre part à ces joutes spatiales en PvP, mais se heurtèrent à des problèmes d'une nature différente : les tuyaux d'Internet. Il faut se rappeler qu'à cette époque, la population se divisait en deux camps : ceux qui avaient







Où les voir ?
Les versions originales des *Plinkett Reviews*, en anglais non sous-titré, sont disponibles sur le site de Red Letter Media (www.redlettermedia.com/plinkett)
Épisode I, *La Menace Fantôme* : cpc.cx/dGI
Épisode II, *L'Attaque des Clones* : cpc.cx/dGJ
Épisode III, *La Revanche des Sith* : cpc.cx/dGK
Le premier épisode, consacré à *La Menace Fantôme*, est disponible sur YouTube en version sous-titrée français : cpc.cx/dGO



Les Plinkett Reviews

PRÉQUELLES ET SÉQUELLES

Comme tout le monde, vous avez vu les préquelles de Star Wars. Comme tout le monde, vous êtes sorti de la salle (ou de votre salon) abasourdi, horrifié, incapable de comprendre comment une chose pareille avait pu se produire.

Pendant des semaines, les oreilles grotesques de Jar Jar Binks ont hanté vos cauchemars. Pendant des mois, vous avez eu des flashs durant lesquels vous voyiez Anakin et Padmé se rouler dans l'herbe comme des garçons de ferme attardés. Et puis, le traumatisme s'est estompé. Vous avez fini par oublier et c'est tant mieux : pour la plupart d'entre nous, la paix de l'âme est à ce prix. Mais un homme n'a pas pu s'y résoudre. Ni oubli, ni pardon, il a plongé au cœur de l'horreur pour tenter de comprendre. Plan par plan, au péril de sa santé mentale, il a décortiqué l'*Épisode I*, *II* et *III* pour savoir non seulement pourquoi ça avait merdé (après tout, même les meilleurs réalisateurs font parfois un mauvais film) mais comment ça avait pu merder à ce point (ce qui défie l'entendement). Le résultat de ce travail, ce sont les *Plinkett Reviews*.

La sentence du spectateur.
Tout au long des trois épisodes (qui totalisent environ trois heures, soit presque autant que les films eux-mêmes), les *Plinkett Reviews* mêlent extraits commentés, bouts de documentaires sur les coulisses du tournage et narration délirante. Les auteurs et réalisateurs de Red Letter Media, la société de production indépendante à l'origine de ces vidéos, ne se sont en effet pas contentés de commenter les films ou de mener l'enquête. Ils ont inventé un personnage abominable, Mister Plinkett, vieux satyre en fauteuil roulant qui vit reclus dans une maison dégueulasse à mater des films. Autant que des documentaires, et d'admirables cours de cinéma (tous les problèmes des films, de la réalisation à la caractérisation, en passant par les dialogues, le montage et le cadrage, sont abordés), les *Plinkett Reviews* sont des fictions complètement tarées, ultra-subjectives, souvent hilarantes, parfois émouvantes, de vrais objets vidéo non identifiés. Leur succès et leur originalité a d'ailleurs fait une publicité monstre à Red Letter Media, qui a depuis disséqué de la même façon tout un tas de blockbusters récents et anciens.


X-Wing : Alliance en version originale


Avec le mod *Upgrade*


Retour à la flotte rebelle dans X-Wing Alliance… Séance de slalom entre une frégate Nébulon-B et une corvette corélienne avant d'apponter sur le Mon Calamari. La classe.

un modem 56k, et ceux qui possédaient un 28k. Allez, trois si l'on compte les nantis qui jouaient depuis leur lieu de travail pour bénéficier de la ligne Numéris de leur boîte. Les autoroutes de l'information n'étaient alors que d'étroits chemins boueux et *XvT*, avec son architecture *peer-to-peer* (pas de serveur dédié qui aurait allégé les quantités d'informations à s'échanger entre joueurs) et sa quantité de données à faire transiter s'y est retrouvé bloqué jusqu'aux genoux. Un peu trop en avance sur son temps, ce troisième opus sera donc, en dépit d'une extension solo *Balance of Power* un peu anecdotique, rapidement sortie des disques durs et des mémoires.

Y a qu'à Faucon. Avec *X-Wing : Alliance* en 1999, Totally Games n'abandonne pas ses vélléités de multijoueur, mais se repose avant tout sur une campagne solo en béton armé. Avec un scénario, comme dans *TIE Fighter*. Mais cette fois, en voyant grand. Très grand. Dans la peau d'Ace Azzameen, fils d'une famille de marchands qui a eu

1999 restera à la fois l'année de l'apogée de la saga *X-Wing*, et celle de sa mort

maille à partir à la fois avec une famille concurrente et l'Empire, le joueur se retrouve à alterner les missions. Tantôt au sein de l'Alliance qu'il vient de rejoindre, tantôt en famille et en civil, à bord d'un transport coréllien quand il s'offre une permission. Parfaitement écrit et mis en scène, le jeu a techniquement bien évolué avec ses modèles 3D plus fins et ses batailles massives. Le pilotage, plus subtil, exige de réduire sa vitesse pour tourner plus vite (héritage de l'une des rares bonnes idées de *XvT*). La stratégie devient encore plus poussée avec des systèmes d'ordres plus touffu, des batailles impliquant toujours plus de protagonistes et la possibilité de retourner au vaisseau amiral pour réparer et réarmer son vaisseau… Et tout ceci pour, au final, gauler sa place à Lando Calrissian[3] à bord du Faucon Millenium[3] et mener la bataille d'Endor[3]. *X-Wing : Alliance* dégueule de fan service sans oublier d'être un jeu exigeant, technique et tactique. Et réussira à s'imposer sur la scène multi là où *XvT* avait échoué deux ans plus tôt. Bref : une référence absolue qui n'aura, hélas, ni héritier légitime, ni successeur spirituel. 1999 restera donc à la fois l'année de l'apogée de la saga *X-Wing* et celle de sa mort. Car oui, à cette époque, une licence pouvait mourir dignement sans passer par les phases de reboot ou de free-to-play. Ne soyez pas triste, et allez consulter l'encadré page suivante, on vous explique comment y jouer seize ans plus tard. ©

1. Rares furent ceux qui, à l'époque, parvinrent à terminer le jeu, même en trifouillant le code hexadécimal pour s'octroyer une invincibilité. C'est dire si l'équilibrage de la difficulté fut le cadet des soucis du studio britannique.
2. Si ce nom ne vous dit rien, allez vite lire le dossier consacré à l'univers étendu pages 68-69 et notre bibliographie page 95.
3. Si ces noms ne vous disent rien non plus, en revanche, vous avez dû vous gourer en achetant ce magazine.



X-Wing (1993)
Genre : combat spatial
À l'époque : révolutionnaire
Aujourd'hui : un peu âpre
Où l'acheter ? Sur GOG (9 €) ou Steam (10 €)

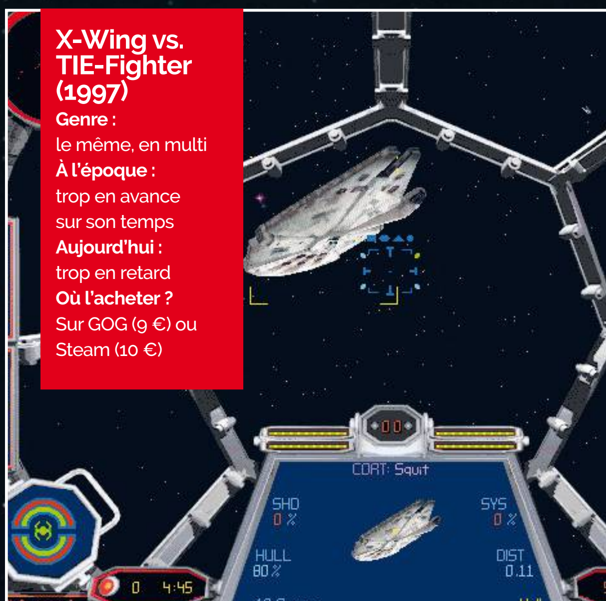


TIE-Fighter (1994)
Genre : le même, du côté de l'Empire et en beaucoup mieux
À l'époque : extraordinaire
Aujourd'hui : pique les yeux, mais très bon (privilégier l'édition spéciale 1998)
Où l'acheter ? Sur GOG (9 €) ou Steam (10 €)

Y JOUER AUJOURD'HUI

Il y a encore quelques années, rejouer à l'un des épisodes de la saga tenait de la gageure. Il fallait mettre la main sur un émulateur DOS et des ROM pas forcément légales, ou un PC sous Windows 98. Aujourd'hui, tout est plus simple : certaines plate-formes de vente dématérialisée, telles Steam ou GOG, proposent des rééditions capables de tourner sur les systèmes d'exploitation modernes – tant qu'à faire, on vous encourage à privilégier les versions GOG, ne serait-ce que pour leur politique sans DRM. La question étant désormais : cela en vaut-il la peine ? Eh bien, cela dépend. *X-Wing vs TIE*, par sa vocation essentiellement multijoueur, ne présente évidemment plus beaucoup d'intérêt. Pour les autres, si vous ne jugez pas un titre à sa résolution maximale et sa beauté graphique, la réponse est globalement: oui. Globalement, car au risque de provoquer l'ire des intégristes, on vous conseille de faire l'impasse sur l'épisode fondateur, *X-Wing*. Pour les raisons évoquées plus haut (équilibrage raté, manque de clarté des objectifs…). Si les gros pixels ne vous effraient pas, attaquez directement avec *TIE Fighter*. L'édition spéciale 1998 (la version GOG, par exemple, contient l'original, la version CD de 1995 et la version Windows 1998) inclut des modèles 3D texturés (plus sympas pour l'œil), mais avec une contrepartie : la disparition des excellents morceaux MIDI dynamiques originaux, remplacés par la BO de *XvT*, de meilleure qualité, mais sans cette fameuse réinterprétation. Quoi qu'il en soit, rien que pour la qualité des missions et le scénar, il mérite le détour.

Foncez sur *X-Wing : Alliance*. On garde toutefois le meilleur pour la fin : le dernier épisode a fait l'objet d'une attention formidable de la part de fans talentueux : le mod *X-Wing : Alliance Upgrade*. Nouveaux modèles 3D, textures haute résolution, nouveaux cockpits, nouveaux décors… L'ensemble fait un peu cartoon parfois, mais c'est vraiment histoire de chipoter. Les fichiers sont téléchargeables ici : cpc.cx/dtv (pour les vaisseaux) et là : cpc.cx/dtB (pour les planètes et fonds étoilés). À son installation, le mod est en plus très poli et vous demande quelle version du jeu (CD original, version Steam ou GOG) vous possédez. Quelques manipulations supplémentaires sont toutefois nécessaires. D'abord, une fois le mod appliqué, et avec une résolution maximale de 1680x1200, le jeu a de grandes chances de forcer le plein écran, déformant du même coup le rendu. Pour revenir au format 4:3 avec bandes noires, allez éditer (clic droit, « ouvrir avec bloc-notes » ou tout autre application du même genre) le fichier ddraw.cfg (faites-en une copie avant, on ne sait jamais) qui se trouve à la racine du répertoire du jeu. Trouvez la ligne PreserveAspectRatio = 0 et remplacez-la par PreserveAspectRatio = 1. Et là vous vous dites « *chouette, tout va bien* » jusqu'à ce que vous voyiez le résultat sur les textes en jeu, devenus quasiment illisibles. Pas de panique, allez télécharger cette archive : cpc.cx/dtD. Elle contient un fichier Fonts.dat à copier dans le répertoire \RESDATA du jeu (faite une copie de l'original avant), et un Fonttest.skm à copier dans le répertoire \SKIRMISH. Notez qu'en plus de tout cela, pour en profiter pleinement, il vous faudra quelques base d'anglais (les rééditions n'incluent pas la VF) et un joystick, même basique.



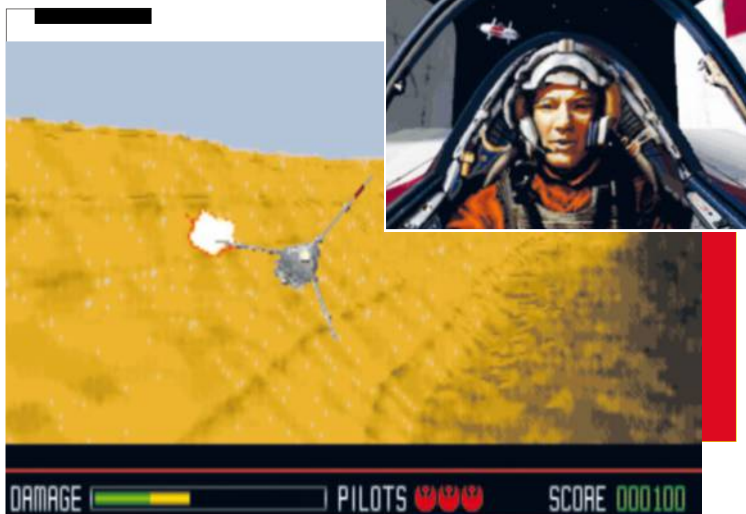
X-Wing vs. TIE-Fighter (1997)
Genre : le même, en multi
À l'époque : trop en avance sur son temps
Aujourd'hui : trop en retard
Où l'acheter ? Sur GOG (9 €) ou Steam (10 €)



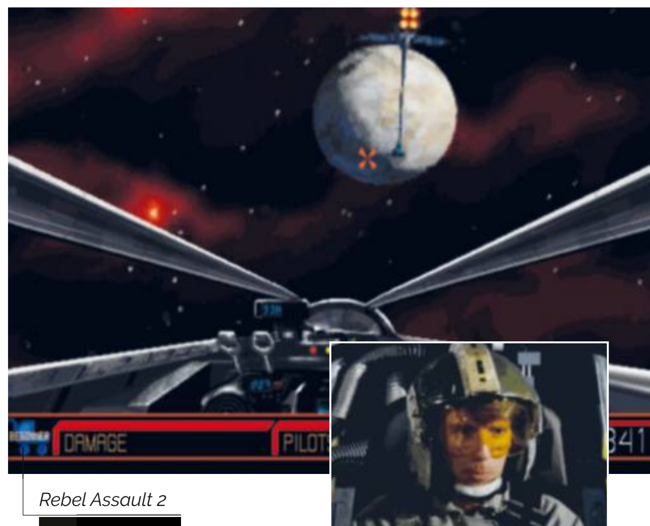
X-Wing : Alliance (1999)
Genre : le même, en forme d'aboutissement
À l'époque : extraordinaire
Aujourd'hui : très bon, surtout grâce aux mods graphiques
Où l'acheter ? Sur GOG (9 €) ou Steam (10 €)

Rebel Assault

VADER MCCREE



Rebel Assault



Rebel Assault 2

Ça paraît difficile à imaginer aujourd'hui mais au début des années 1990, 650 mégaoctets représentaient beaucoup d'espace disque. Tellement en fait que les développeurs de jeux vidéo ne savait pas quoi en faire : les processeurs de l'époque n'étaient pas capables d'utiliser une telle quantité de données en temps réel. C'est pourquoi on a inventé le film interactif, ou jeu en full motion video, qui a fait les grandes heures du CD-I et des premiers CD-ROM PC.

Fidèle à ses habitudes qui consistent à reprendre les genres qui marchent et à les améliorer, LucasArts a sorti en 1993 Rebel Assault, un « « « simulateur de vol » » » en FMV. Glissé dans la peau de Rookie One, jeune pilote très ambitieux et plein d'artefacts de compression crados, le joueur a l'occasion de voler dans des canyons et des champs d'astéroïdes, de détruire des star destroyers et de revivre quelques-unes des batailles canoniques de la trilogie (dans le désordre, d'ailleurs : la bataille de Hoth a lieu avant celle de Yavin). Autant vous prévenir tout de suite, le jeu a salement vieilli : à côté des graphismes 3D temps réel d'aujourd'hui, les vidéos archi-compressées de *Rebel Assault* font pâle figure, mais alors vraiment pâle figure, genre type livide sur le point de dégueuler. Mais le pire reste le gameplay.



Rebel Assault

Genre : rail-shooter
À l'époque : beau mais chiant
Aujourd'hui : laid et chiant
Où l'acheter ? Sur GOG, les deux épisodes pour 9 €

Rebel Assault 2 : The Hidden Empire (1995)
Genre : rail-shooter
À l'époque : très beau et un peu moins chiant
Aujourd'hui : quand même pas mal chiant et pas très beau
Où l'acheter ? Pareil

Non seulement, dans la plupart des niveaux, le joueur ne peut pas bouger le vaisseau ni éviter les tirs ennemis (il faut simplement les dégommer avant qu'ils n'aient le temps de tirer, comme dans *Virtua Cop*), mais le lag des contrôles, censé ajouter à la difficulté, rend la visée terriblement pénible, que ce soit à la souris ou au joystick.

Rookie 2 : la revanche. Bien conscient des défauts de ce premier épisode, qui n'avait que ses graphismes (à l'époque) pour lui, LucasArts a remis son ouvrage sur le métier et, en 1995, a sorti *Rebel Assault 2 : The Hidden Empire*, qui améliorait à peu près sur tous les points l'épisode précédent. La nouvelle version du moteur Insane permettait des graphismes beaucoup plus fins et sans trop d'artefacts de compression. La visée, grandement améliorée sans être parfaitement fluide, rendait le jeu agréable à jouer, à défaut d'être extraordinaire. Enfin, au lieu de se contenter de piocher dans les films de la trilogie et de reprendre des batailles vues mille fois, *Rebel Assault 2* proposait un scénario original et pas trop désagréable, suffisant en tout cas pour se laisser porter de niveau en niveau et avoir envie de découvrir la suite. Néanmoins, malgré les efforts de Vince Lee (créateur du jeu et de son moteur, qui sera réutilisé pour de l'incrustation vidéo dans d'autres titres LucasArts, comme *Full Throttle* ou *Outlaws*), *Rebel Assault 2* souffre des mêmes défauts que la plupart des titres en FMV : gameplay archi-limité, look vieillot, rejouabilité nulle. L'arrivée des simulateurs en 3D temps-réel texturée, comme *X-Wing vs. TIE Fighter*, à la fin des années 1990, finira de le reléguer au rang de curiosité historique.



msi



GT72 DOMINATOR
CONCU POUR DOMINER
ÉQUIPÉS DES NOUVEAUX PROCESSEURS INTEL® DE 6ÈME GÉNÉRATION
INTEL® CORE™ I7 6820HK | 6700HQ

PROCESSEUR INTEL® CORE™ I7 - INTEL INSIDE® POUR DES PERFORMANCES DÉMULTIPLIÉES.

PROCESSEUR INTEL® CORE™ I7-6820HK | WINDOWS 10 FAMILLE | MÉMOIRE 8GO DDR4 | STOCKAGE 128GO SSD (M.2 SATA) + 1TO (SATA) 7200RPM

DISPONIBLE CHEZ:



Cdiscount.com



MATERIEL.NET
Votre spécialiste High-Tech





FR.MSI.COM



PURGES, CLONES, KINECT… LE CÔTÉ OBSCUR DES JEUX STAR WARS

Traditionnellement, les jeux vidéo à licence sont plutôt synonymes de grosses bouses, et si Star Wars s'en est relativement bien tiré à travers les âges, c'est évidemment grâce à LucasArts, qui tenait à ne pas faire n'importe quoi. Ce qui ne veut pas dire qu'ils n'ont pas commis quelques gros foirages en cours de route…

Demandez à chaque membre de la rédac quel est son pire jeu Star Wars, et les réponses seront variées : « Force Unleashed ! », vous dira Izual, qui n'a aucun souvenir avant son entrée au CP en 2008 ; « Yoda Stories ! », répétera Sébum en boucle (alors que tout de même, c'était pas si mal) ; « Kinect Star Wars ! », jubilera Moquette, dont la propension à rire du malheur des autres est légendaire. Et effectivement, pourquoi ne pas commencer par *Kinect Star Wars* ? Après tout, il s'agit bien du dernier jeu de LucasArts avant son rachat puis sa fermeture par Disney. Sans doute un hasard… Sorti au printemps 2012 sur Xbox 360, le jeu était développé par Terminal Reality (depuis fermé, décidément quelle hécatombe !) et, comme son nom l'indique, faisait bon usage du Kinect. Par là, je veux dire qu'on pouvait y mimer des duels de sabre laser avec les mains. Bon, ça ne marchait pas forcément super bien, mais c'est l'intention qui compte, non ? Non ? Et le Rancor Rampage, où vous mimiez le gros monstre écrasant tout Mos Eisley sur son passage, ça ne vous plaisait pas non plus ? Quoi, c'était bugué ? Oui, peut-être un peu, mais et alors ? Ce n'est pas tous les jours qu'on peut se payer le luxe d'être ridicule à gigoter dans son salon pour tenter péniblement de se déplacer dans un mode si mou qu'il parvient à rendre ennuyeux un jeu de destruction. Mais ce dont tout le monde se souvient dans *Kinect Star Wars*, ce sont les scènes de danse (et impossible d'en vouloir à LucasArts : l'histoire a prouvé que les jeux de danse étaient le seul truc à se vendre sur Kinect, faut bien manger). Leia dansant devant Jabba sur du Gwen Stefani, des stormtroopers moulinant des bras sur « YMCA » des Village People, Dark Vador twerkant sur du Deadmau5… Encore aujourd'hui, je n'arrive pas à savoir si c'était du génie pur ou l'abysse de la nullité.





Jar-Jar Binks rehausse immédiatement le prestige de *Super Bombad Racing*.

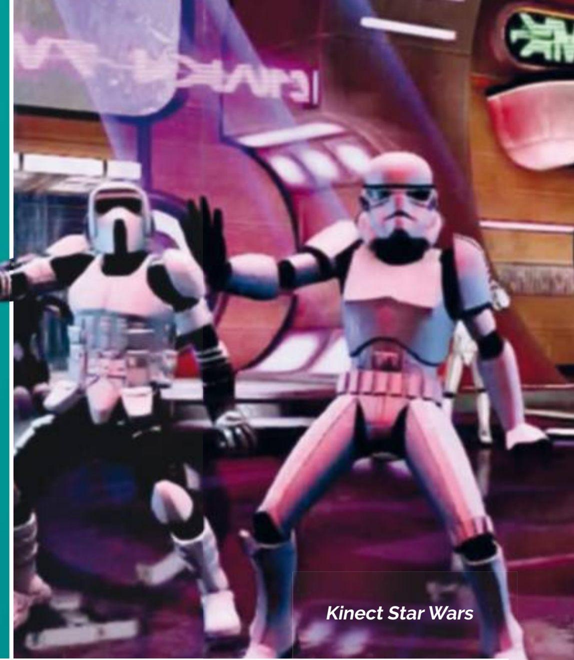


Star Wars: Masters of Teräs Käsi

La revanche des purges. Pour *Super Bombad Racing*, en revanche, la distinction se fait facilement : c'était nul. Repompe intégrale de *Super Mario Kart* mais sur PlayStation 2 (les versions PC et Dreamcast ayant été annulées), le jeu avait à peu près tous les défauts qu'on trouve habituellement chez les clones du jeu de course de Nintendo. Aucune impression de vitesse, des circuits ridiculement petits et mal fichus, des bonus difficiles à identifier et aux effets confus… *SBR* n'avait rien pour lui, sinon sa licence Star Wars. Laquelle était exploitée de façon originale : les personnages de l'*Épisode I* (eh oui, nous étions en 2001), à savoir Obi-Wan, Anakin enfant, Darth Maul, Amidala, Yoda, Watto (mais si, l'alien qui exploite Anakin), Boss Nass (mais si, le général gungan) et enfin Jar-Jar, étaient tous représentés de manière complètement déformée, avec une tête énorme et un tout petit corps. Fouyaya, qu'est-ce qu'on rigolait ! L'*Épisode I* a d'ailleurs été une période noire, pas seulement pour les fans de Star Wars mais aussi pour LucasArts. Prenez la catastrophe qu'était le jeu officiel de *La Menace fantôme*, par exemple, jeu d'action-aventure qui ne savait jamais où placer sa caméra et dont les animations, même à l'époque, auraient pu servir de décoration d'Halloween dans les écoles de jeu vidéo.

La menace réelle. Mais LucasArts ne s'est pas arrêté là : la liste s'allonge avec *The Gungan Frontier*, *Obi-Wan* et *Jedi Power Battles*. Ce dernier vous plaçait dans la peau du maître Jedi de votre choix (parmi un panel limité de cinq Jedi : Obi-Wan, Qui-Gon, Mace Windu, Adi Gallia et Plo Koon – oui, vous avez le droit de googler les deux derniers) dans une succession de batailles toutes plus moches les unes que les autres. Bon, nous étions début 2000 sur PlayStation, c'est encore compréhensible. Moins excusables : les contrôles atroces et les animations abominables, qui, ensemble, créaient des combats pratiquement injouables puisqu'il était impossible d'annuler une


Une image du mode Rancœur Ramp… euh, Rancor Rampage de *Kinect Star Wars*.


Kinect Star Wars


Star Wars : Episode I - The Phantom Menace


Star Wars : Obi-Wan

animation en cours. Quelle époque ! *Gungan Frontier* (sorti sur PC en 1999), au moins, tentait un peu plus de choses puisqu'il s'agissait essentiellement d'un god game. Bon, sur Naboo. Et avec Boss Nass et Jar-Jar Binks. Impossible, du coup de s'intéresser à une planète et un peuple dont vous souhaitez désespérément qu'ils disparaissent de vos souvenirs. Et puis il y avait *Obi-Wan*… Jeu de lancement de la première Xbox fin 2001 (la jaquette affichait même Obi-Wan Kenobi avec un sabre laser vert Xbox, une trahison absolue pour un personnage qui n'a jamais porté que des sabres laser bleus, mais dans quel monde vit-on ?), *Obi-Wan* était un jeu action-aventure se déroulant juste avant les aventures d'Obibi sur Naboo. Comme tous les jeux de l'époque (en tout cas chez LucasArts), la caméra faisait sa petite vie dans son coin, mais *Obi-Wan* avait au moins pour lui des combats de sabre laser au stick analogique. OK, ça fait un peu léger, surtout pour un titre aussi bugué et peu inspiré.

LA JAQUETTE AFFICHAIT MÊME OBI-WAN KENOBI AVEC UN SABRE LASER VERT XBOX

L'attaque des clones. La fin des années 1990 et le début des années 2000 étaient aussi une période d'expérimentations tous azimuts pour LucasArts, qui clonait sous marque Star Wars à peu près tous les genres de jeu imaginables. Le combat en véhicule cartonne avec *Destruction Derby*, *Interstate '76*, *Twisted Metal* et *Vigilante 8* ? Hop, LucasArts commande un jeu du même style au développeur de ce dernier et on obtient *Star Wars : Demolition* en 2000 sur Dreamcast et PlayStation. Les jeux de baston pullulent ? LucasArts tente le tout pour le tout et sort le sien, le légendaire *Masters of Teräs Käsi* (les trémas sont d'origine), en 1997 sur PlayStation. *Star Wars : Demolition*, passe encore, c'était du jeu à licence typique commandé à un sous-traitant, avec un gros logo et deux ou trois modèles 3D pour assurer que c'était bien Star Wars (parce que dans le cas inverse, il aurait aussi bien pu s'agir du même jeu dans n'importe quel autre univers, on n'y aurait vu que du feu tant *Demolition* était passe-partout). Mais *Masters of Teräs Käsi* ! Qu'est-ce qui a bien pu passer par la tête du boss de LucasArts à l'époque pour confier la création d'un jeu de baston à une équipe jusqu'alors spécialisée dans les point & click ? Résultat, un jeu où les sabres laser font autant d'effet (sinon moins) qu'un petit bout de branche d'arbrounet et où les coups (même sans arme) ont moins d'impact qu'une caresse. Saupoudrez le tout avec une histoire risible et des animations à la ramasse, et vous obtenez ce qui, pendant longtemps, jusqu'à *Kinect Star Wars* en fait, est resté comme le jeu Star Wars non seulement le plus nul mais surtout le plus inutile.

De *Dark Forces* à *Jedi Academy* :

Les FPS Star Wars

SABRE AU CLAIR

Au début des années 1990, tout va bien pour monsieur LucasArts. Ses point & click se vendent à la pelle, ses simulateurs de vol sont encensés par la critique... Mais voilà que fin 1993, débarque un nouveau venu assez puissant pour remettre en cause l'équilibre galactique. Non, il ne s'agit pas de Luke Skywalker, arrivant des dunes sableuses de Tatooine, mais de *Doom*, surgissant des plaines arides du Texas.

Dark Forces (1995)



Genre : FPS
À l'époque : excellent
Aujourd'hui : très bon
Où l'acheter ? Sur GOG
Prix : 5,40 €



En l'espace d'une nuit, tout bascule : le FPS est devenu le genre à la mode et tout le monde sort son clone (en général très mauvais) du jeu d'id Software. LucasArts ne peut rester indifférent et, début 1995, nous offre sa version maison du shooter 3D : *Dark Forces*. Malgré des critiques un peu froides lors de l'annonce du jeu (tout le monde s'attend alors à une bête copie de *Doom* avec un bel habillage Star Wars en guise de cache-misère), l'accueil est unanime au moment de sa sortie : *Dark Forces* est non seulement un jeu bon, mais aussi original. Contrairement aux FPS de l'époque, qui proposent une foule de petits niveaux sans queue ni tête, *Dark Forces* n'en offre que quatorze mais chacun très grand et très différent des autres, véritable petite mission à objectifs multiples (voler des plans secrets, enlever un fabricant d'armes impérial, poser un traqueur sur un vaisseau…) qui donne l'occasion à notre héros, le mercenaire rebelle Kyle Katarn, de visiter une planète ou un vaisseau de l'univers Star Wars. Pour ne rien gâcher, le Jedi Engine, moteur 3D développé en interne par LucasArts, est capable de prouesses techniques dont les autres FPS de l'époque ne peuvent que rêver : ponts tournants, portes complexes avec plusieurs parties mobiles… Autant d'éléments qui permettent aux level designers de LucasArts de recréer fidèlement l'ambiance des films et qui donne à *Dark Forces* le petit cachet « zone industrielle » (le joueur passe une bonne partie de son temps à activer des tapis roulants et à escalader des caisses en mouvement) qu'on retrouvera dans ses suites.

Chacun voit midi-chloriens à sa porte. Le succès est au rendez-vous et, en 1997, LucasArts sort une suite, *Jedi Knight : Dark Forces II*. C'est l'occasion de corriger l'un des principaux reproches adressés au premier épisode : l'absence de sabre laser. Kyle Katarn se voit affublé d'un père jedi, ce qui (c'est bien commode) lui donnera une raison et une occasion d'apprendre à manier la Force et le sabre laser. Contrairement à *Dark Forces*, qui utilisait des sprites pour les armes et les ennemis, *Jedi Knight* est en vraie 3D et certains niveaux offrent des perspectives vertigineuses (hangars immenses, gouffres sans fond…) dignes des films. Malheureusement, si les gros polygones de *Jedi Knight* étaient fort impressionnants à l'époque,

Bonne résolution

En ce qui concerne *Dark Forces* et *Jedi Knight 1*, vous pouvez d'ores et déjà lâcher l'affaire : s'il est bien sûr possible d'y jouer aujourd'hui, vous devrez vous contenter de résolutions antédiluviennes (respectivement 640x480 et 1024x768). Pour *Jedi Outcast et Jedi Academy, par contre, il y a de l'espoir.* Si le menu des options ne permet pas de monter au-delà du 1600x1200, vous pouvez cependant modifier le fichier de configuration pour jouer en 1080p, ou même davantage. À l'aide d'un éditeur de texte comme le Bloc-notes de Windows, allez dans le dossier du jeu et ouvrez « jk2config.cfg » (pour *Jedi Outcast*) ou « jaconfig.cfg » (pour *Jedi Academy*) situé dans le sous-répertoire « base ». Recherchez et modifiez les valeurs suivantes (ajoutez-les si elles n'existent pas) :

seta r_fullscreen « 1 »
seta r_mode « -1 »
seta cg_fov « 95 »
seta r_customwidth « 1920 »
seta r_customheight « 1080 »

Bien sûr, ces deux dernières valeurs devront être ajustées selon la résolution de votre écran. Pour du 4K par exemple, il faudra régler **r_customwidth** à 3840 et **r_customheight** à 2160.

ils ont plutôt mal vieilli. Quant au gameplay, si les phases de shoot sont toujours aussi nerveuses et amusantes, le maniement du sabre laser est terriblement rigide et les duels contre les Sith, frustrants au possible, nécessitent plus de chance que de talent. Notez qu'une extension sortie en 1998, *Mysteries of the Sith*, permet d'incarner Mara Jade, ce qui fera plaisir aux fans de Timothy Zahn.

I'm a poor, lonesome Jedi... En 2002 sort *Jedi Knight II : Jedi Outcast* (c'est-à-dire *Dark Forces III : Jedi Knight II : Jedi Outcast*. Vous suivez ?). Si le principe du jeu reste le même, le gameplay a été solidement amélioré. Pour la première fois dans l'histoire de la série, le jeu n'est pas développé par LucasArts mais par un développeur extérieur (Raven Software, à qui l'on devait déjà *Hexen*, *Heretic*, *Soldier of Fortune*...) et n'utilise pas un moteur 3D fait maison, préférant le puissant Quake III Engine d'id Software. Les combats au sabre, beaucoup plus nombreux que dans l'épisode précédent, ont également été améliorés avec trois modes d'attaque (rapide mais faible, intermédiaire, ou lent et puissant). Même si certains environnements paraissent un peu pauvres visuellement en 2015, *Jedi Outcast* reste aujourd'hui encore un très bon FPS. Cela explique peut-être pourquoi, dès l'année suivante, Raven a sorti une suite très (trop, diront certains) similaire : *Jedi Academy*. Même moteur, même graphismes, même gameplay. Deux nouveautés de taille cependant : le joueur n'incarne plus Kyle Katarn mais Jaden Korr, apprenti Jedi dont il peut choisir l'espèce, le sexe, l'apparence, le sabre laser et même les capacités.

Jedi Knight (1997)

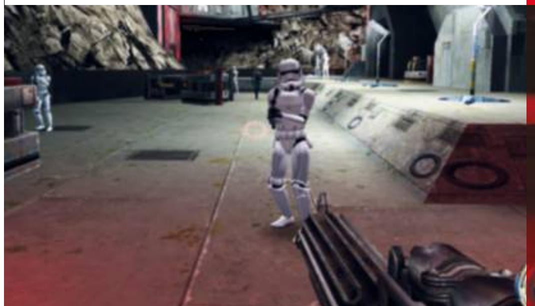






Genre : FPS/TPS
À l'époque : très bon
Aujourd'hui : correct
Où l'acheter ?
Sur GOG (5,40 €)

Jedi Outcast (2002)



Genre : FPS/TPS
À l'époque : excellent
Aujourd'hui : très bon
Où l'acheter ?
Sur GOG
cpc.cx/dko
Prix : 9 €





Plusieurs dizaines de milliers de personnes dans le monde se réclament du jediisme, une philosophie athée qui suit les 16 enseignements jedi disséminés dans les films de la trilogie originale. D'après des recensements officiels datant de 2001, 1,5 % des Néo-Zélandais et 0,7 % des Anglais se définissent comme Jediistes.

Kit Fiston. Mais surtout, *Jedi Academy* rompt avec la structure linéaire des épisodes précédents et permet au joueur de choisir librement parmi une série de missions très différentes les unes des autres (récupération de droïdes, libération de prisonniers, enquête sur un mystérieux signal de détresse…) à accomplir dans le cadre de sa formation de Jedi. Au fur et à mesure du jeu, il pourra opter pour différents styles de combat (avec deux sabres, un double-sabre à la Darth Maul…) et choisir les pouvoirs de la Force qu'il souhaite maîtriser. Si cette totale liberté n'est pas sans poser quelques problèmes (la difficulté varie du tout au tout d'une mission à l'autre, certains de ces pouvoirs sont si puissants qu'il est facile de déséquilibrer le jeu en les apprenant en priorité…), elle fait aussi de *Jedi Academy* un extraordinaire bac à sable, un « simulateur de Jedi » qui n'a pas encore trouvé de véritable équivalent aujourd'hui. C'est sans doute pourquoi ses serveurs multis sont toujours peuplés douze ans après sa sortie. C'est aussi pourquoi nous recommandons à ceux d'entre vous qui l'avaient raté à l'époque d'y jeter un petit coup d'œil le temps d'assouvir leurs fantasmes d'escrime-laser.

Jedi Academy (2003)



Genre : FPS / TPS
À l'époque : excellent
Aujourd'hui : très bon
Où l'acheter ? Sur GOG *cpc.cx/dkp*
Prix : 9 €



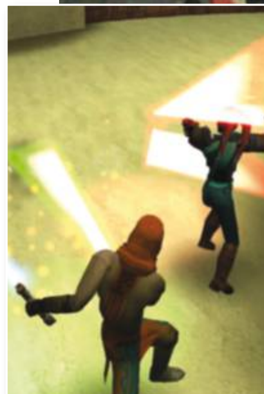


En multi, c'est jedi tous les soirs

Douze ans après la sortie du jeu, il y a encore du monde sur le mode multi de *Jedi Academy* : non content de son excellente campagne solo, le troisième *Jedi Knight* propose aussi des matchs endiablés à plusieurs dizaines de sabreurs en même temps. Eh bien oui, parce que ce mode multi va surtout exploiter la grande force de *Jedi Academy*, à savoir sa demi-douzaine de styles de combat au sabre laser.
Des modes de duel traditionnels sont donc disponibles, mais aujourd'hui tout le monde est plutôt en train de papoter sur les serveurs free-for-all, où les duels s'organisent à la volée - et laissez-moi vous dire qu'il vous faudra une immense maîtrise du sabre laser pour les gagner. Loin de ces serveurs à l'ambiance de salon de thé galactique, on retrouve aussi des acharnés du mode siège, où deux équipes s'affrontent sur un champ de bataille évolutif où chacun joue une classe spécifique (Jedi ou Sith, mais aussi de simples humains techniciens, de soutien, d'assaut…). Attention, les seuls serveurs de siège actifs utilisent le très populaire mod *Movie Battles II*, qui contient des batailles inédites tirées des films.

INSTALLER MOVIE BATTLES II EN TROIS ÉTAPES :
1. Téléchargez le mod à cette adresse obscène : *cpc.cx/dtC*
2. Dézippez l'archive directement dans votre dossier *gamedata*, qui se trouve là : **/Steam/steamapps/common/Jedi Academy/GameData/**
3. Cliquez-droit sur Jedi Academy dans Steam, choisissez de « *définir les options de lancement* » et écrivez « **set +fs_game MBIIBeta** » sans guillemets. Vous n'avez plus qu'à jouer normalement, en allant dans le menu de configuration du mode multi et en choisissant de charger le mod. Notez que si un bug d'animation survient, il vous faudra renommer le fichier **zz_MB_BaseAssets.pk3** en **MB_BaseAssets.pk3** et le déplacer dans le dossier « *base* ».







La série Rogue Squadron
(et autres shoots arcade)
♪ En escadrille, on a l'air d'un con ♫

Pendant que les plus hardcores des joueurs continuaient à rêvasser à leur *X-Wing vs Tie Fighter* en lâchant le soupir de ceux qui ne retrouveraient plus leurs vingt ans, les autres ont eu droit à la série des *Rogue*. Plus arcade, plus dynamique, cette nouvelle vision du dogfight lucasien a accouché de quelques beaux bébés, ainsi que d'un ou deux vilains petits canards.

Rogue Squadron (1998)



Genre :
shoot arcade
À l'époque :
varié, jouable et hypnotique
Aujourd'hui :
varié, ultra buggé et attendrissant
Où l'acheter ?
À partir de 7€ sur eBay pour Nintendo 64 ou sur GOG , 9 € et des poussières d'étoile

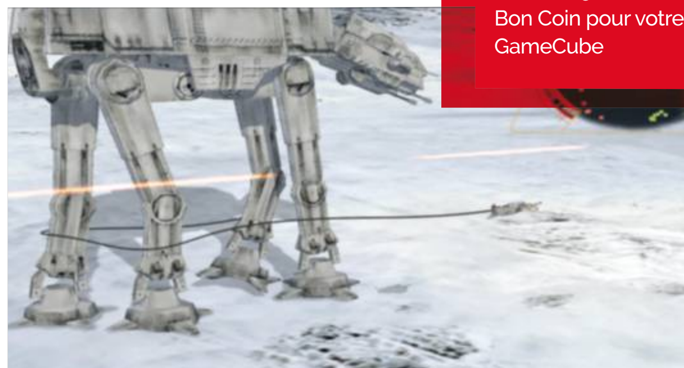
Le premier titre qui nous intéresse, *Rogue Squadron*, est sorti en 1998 sur Nintendo 64 et PC. Développé par LucasArts et Factor 5 (studio allemand, alors connu pour avoir co-développé la série des *Turrican* et l'excellent *Super Probotector : Alien Rebels* sur Super Nintendo), le titre se voulait beaucoup plus varié et accessible que ses homologues simu conçus par LucasArts et Totally Games (voir page 18). Projeté à la tête d'une escadrille rebelle qui permettait d'incarner tour à tour Luke Skywalker ou Wedge Antilles, vous pouviez vous installer dans les sièges intérieur cuir d'une ribambelle de vaisseaux allant du X-wing au snowspeeder, en passant par le Faucon Millenium ou le TIE interceptor. Au delà du nombre d'astronefs proposés (une jolie demi-douzaine), *Rogue Squadron* jouait également la variété dans ses missions. Qu'il s'agisse d'escorte, d'élimination ou de bombardement, Factor 5 offrait de nombreux environnements différents et permettait de tranquillement jouer les touristes galactiques sur Tatooine, Coruscant, Sullust, Kessel et encore, je ne vous parle pas des missions bonus rigolotes à débloquer, comme la bataille de Hoth ou la tranchée de l'Étoile noire. Véritable succès à l'époque (le jeu s'est vendu « *cent fois plus que prévu* » selon son producteur), *Rogue Squadron* reste aujourd'hui encore très sympathique et loin d'être honteux (notamment grâce à son excellente ambiance), mais malheureusement handicapé par de vilains problèmes de caméra sur les machines les plus récentes.

Rogue Squadron 2 : Rogue Leader (2001)





Genre :
shoot arcade
À l'époque :
superbe, immersif et génial
Aujourd'hui :
un peu moins superbe,
tout aussi immersif et génial
Où l'acheter ?
Environ 15€ sur Le Bon Coin pour votre GameCube



Factor presse le pas, l'amitié n'attend pas. Après une vraie-fausse suite consacrée à l'*Épisode I* (*Battle for Naboo*, pas spécialement inoubliable), Factor 5 revient en grande pompe. Trois années ont passé depuis *Rogue Squadron* et il faut mettre le paquet, avec cette fois une exclusivité pour la Gamecube de Nintendo. Pour *Rogue Squadron 2 : Rogue Leader*, le studio se lâche complètement et accouche du meilleur épisode de la série. Profitant largement de la puissance hardware de la console, le titre est absolument superbe et met tout le monde par terre. Dès la première mission (les tranchées de l'Étoile noire, on ne se refait pas), les lasers fusent dans tous les sens, le cockpit est éclairé par les explosions des TIE fighters qui s'écrasent comme des torches virevoltantes et le jeu se manie

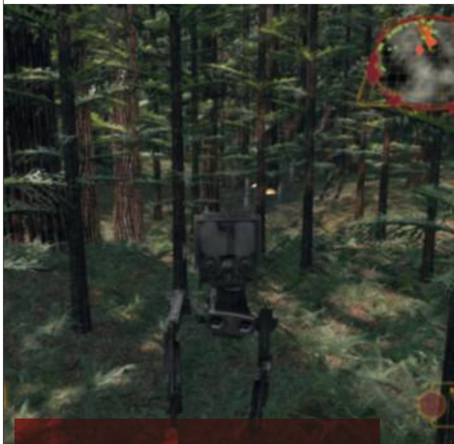
comme un charme. Les voix originales des films accompagnent les faits d'armes du joueur et participent à l'ambiance phénoménale du titre. Que ce soit durant la bataille de Hoth, à bord d'un Y-wing dans un champ d'astéroïdes ou à la « surface » de Bespin, le jeu pose des atmosphères fantastiques.

On ne naît pas Leader. Parmi les bonnes idées de cet épisode, on retiendra la possibilité de faire apparaître un filtre à vision thermique, pour localiser ses adversaires sans se faire constamment étouffer par une interface trop fournie. Factor 5 a également ajouté un système d'ordres rudimentaires, histoire de choisir si les collègues doivent se concentrer sur les chasseurs, les tourelles ou bien suivre le joueur en formation. Rien d'incroyablement profond, mais cette mécanique apporte un petit côté stratégique pas désagréable aux escarmouches. Avec une alternance entre la surface de différentes planètes et des missions dans l'espace, son ambiance dingue et sa plastique séduisante, *Rogue Leader* est clairement LA référence des shoots arcade Star Wars. Malheureusement, son exclusivité au cube de Nintendo en fait un titre un peu méconnu, alors qu'il mériterait autant de câlins et de bisous que les jeux les plus emblématiques de la série.

Rogue de synthèse. Et comme le dit ma grand-mère, dont les adages valent bien des leçons de vie : « *jamais deux sans trois* » (oui bon, sur la fin c'était plus trop ça, la vieille). C'est alors que, sûrement encouragé par les excellentes critiques de *Rogue Leader*, Factor 5 se lance dans le développement de *Rogue Squadron 3 : Rebel Strike*, toujours sur Gamecube. Encore plus ambitieux que ses prédécesseurs, *Rebel Strike* propose une campagne classique mais permet dorénavant aux joueurs de descendre de leur vaisseau pour aller se fritter sur le plancher des vaches (ou des banthas, c'est vous qui voyez). Cette idée, que l'on nomme pudiquement « *faire une* Driver 2 » n'a pas vraiment réussi au jeu à cause d'un gameplay un peu foireux qui n'arrive pas à l'ombre d'un poil d'orteil des phases en vaisseau. C'est d'autant plus dommage que certaines missions valent vraiment le coup d'œil (la poursuite en speeder bike sur Endor, par exemple) et que le jeu est d'une grande générosité. Par exemple, c'est la première fois qu'un *Rogue Squadron* propose un mode multijoueur. On y trouve bien sûr du dogfight ou de la survie en versus, mais Factor 5 en a profité pour emballer la quasi intégralité de la campagne de *Rogue Leader*, jouable en split screen. Un cadeau qui a la classe, mais qui ne rachète malheureusement pas ce titre un peu décevant.

Enfin, j'en profite pour faire un petit coucou à *Star Wars : Starfighter*, cette fois développé en interne chez LucasArts en 2001. Si l'on ferme les yeux sur sa direction artistique immonde et l'univers de l'*Épisode I*, on se trouve face à un chouette jeu de dogfight qui ne casse pas de briques mais se laisse gentiment jouer.

Rogue Squadron 3 : Rebel Strike (2003)

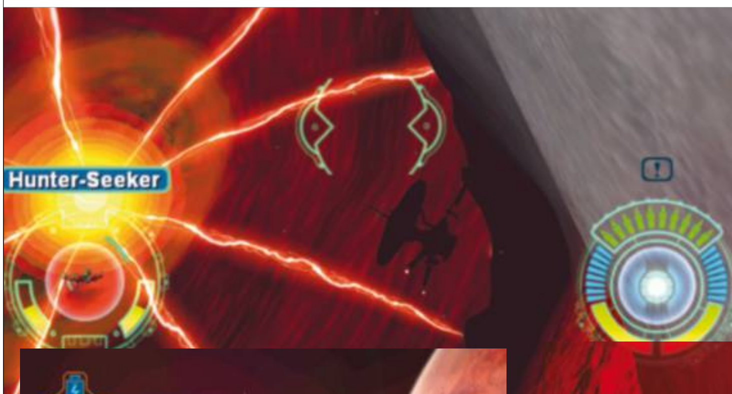


Genre :
shoot arcade
À l'époque :
gentiment foireux mais honnête
Aujourd'hui :
gentillet mais imbitable
Où l'acheter ?
Sur Gamecube, environ 20€ sur Le Bon Coin



Yoda a quatre orteils, sauf dans *La Menace Fantôme* où il n'en a que trois. Aucune explication cohérente n'a jamais été fournie concernant cette incroyable erreur. Nous penchons pour une mutation génétique temporaire ou un vilain panaris chopé dans les marais de Dagobah.

Starfighter (2001)



Genre :
shoot arcade
À l'époque :
chouette spinoff
Aujourd'hui :
spinoff gentillet
Où l'acheter ?
Eur Steam, environ 6 €

Star Wars et les STR

LA STRATÉGIE POUR LES WOOKIES

Un champ de bataille vu du dessus, des bâtiments qui crachent du stormtrooper à la chaîne et des armées que l'on dirige d'un simple clic de souris : la stratégie en temps réel (STR) est l'un de ces types de jeux vidéo qu'on imagine très bien adaptés à Star Wars, surtout après les trois préquelles – les meilleurs films de la saga, on est tous d'accord là-dessus – qui mettent en scène des batailles gigantesques avec Jar Jar Binks en plein milieu. C'est en tout cas ce que pensaient les huiles de LucasArts, qui ont commandé des STR jusqu'en 2006. Après cette date, le genre était un peu passé de mode, et puis bon... Il valait sans doute mieux arrêter les frais.

Star Wars Galactic Battlegrounds

Age of l'Empire contre-attaque

De même qu'un bon manager est quelqu'un qui demande à neuf femmes de faire un bébé en un mois, un bon chef de projet chez LucasArts pense que pour rencontrer le succès il suffit de cloner un jeu qui a du succès. C'est ainsi qu'un an après le succès planétaire d'*Age of Empires II* ses créateurs se voient engagés pour produire une copie conforme du jeu à la sauce Star Wars. Le résultat, c'est un *Age of Empires II* où un enfant aurait découpé tous les portraits des unités pour les remplacer par des bouillies de pixels qui représentent des Jedi ou des droïdes. Un vrai travail d'orfèvre a aussi été réalisé sur les textes : tout ce qui connotait le médiéval a été remplacé par un truc vaguement galactique, comme l'or qui devient du « *nova* » On coupe toujours des arbres, mais attention, c'est pour récupérer du carbone et surtout pas du bois. Il y a bien des écuries, mais elles produisent des stormtroopers montés sur des bêtes sauvages. L'éclaireur de début de partie reste présent, mais c'est un landspeeder tout droit sorti d'Endor... Au final, *Galactic Battlegrounds* pourrait être un mod tellement il s'agit du même jeu que *Age of Empires II*. Hélas, il n'a pas bénéficié du soin apporté aux effets visuels et à l'équilibrage de son modèle, ce qui n'en fait pas un très bon STR ; ses factions ont beau être nombreuses et variées, on a beau commander des escouades de Wookies ou de clones au son de la marche impériale, le résultat final n'est pas très convaincant, loin du caractère épique et des armées immenses qu'on entrevoit dans les films. Mais le pire, c'est qu'*Age of Empires II* a depuis bénéficié d'un remake HD auprès duquel *Galactic Battlegrounds* a l'air d'une antiquité dépassée sur tous les plans. Ce qu'il est sans doute, sauf pour les rares inconditionnels à la fois de *Age of Empires* et de Star Wars.

Star Wars Galactic Battlegrounds (2001)

Genre : STR
À l'époque : d'un intérêt limité à côté de *Age of Empires II*
Aujourd'hui : d'un intérêt nul à côté de *Age of Empires II HD*
Où l'acheter ? Sur GOG (environ 5 €)



Star Wars: Empire at War

Un nouvel espoir

Après un *Galactic Battlegrounds* médiocre et un *Force Commander* si insipide qu'il ne mérite même pas qu'on en parle dans nos pages, Star Wars s'est fâché avec les STR. C'est là que LucasArts décide de créer un jeu de stratégie assez nouveau, doté de son propre moteur et qui ne cherche pas à ressembler à ses concurrents : c'est *Empire at War*, qui sort en 2006 et reçoit des éloges inhabituels pour un STR Star Wars. Il faut dire que le jeu cumule un certain nombre de points forts. D'abord, il se joue sur trois plans stratégiques : le premier est une vue de la galaxie, où vous gérez vos planètes, construisez leurs infrastructures et bougez vos armées. On se croirait dans un jeu de gestion au tour par tour, et pourtant tout se déroule bien en temps réel, de la production de vos troupes aux déplacements dans l'espace. Le fait qu'il n'y ait qu'une seule ressource – les crédits – permet de passer plus de temps à gérer la disposition des bases sur une planète et à prévoir ses invasions qu'à s'immerger dans une économie rébarbative.

Boire le 4X… À force de créer des flottes et de les envoyer attaquer des planètes, le joueur se retrouve fatalement à devoir combattre. C'est là qu'il accède aux deux autres plans stratégiques : la vue de l'orbite et celle de la surface. L'orbite, c'est là que sont parqués les vaisseaux ennemis qui défendent leur planète : les deux flottes se retrouvent donc face à face et doivent manœuvrer pour s'entre-latter la face. Il s'agit alors

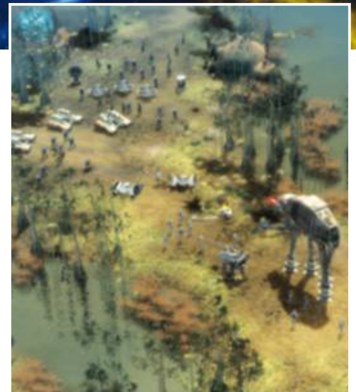
Star Wars: Empire at War (2006)

Genre : STR
À l'époque : réconcilie Star Wars et la stratégie
Aujourd'hui : toujours solide, mais daté
Où l'acheter ? Sur GOG (environ 18 €)





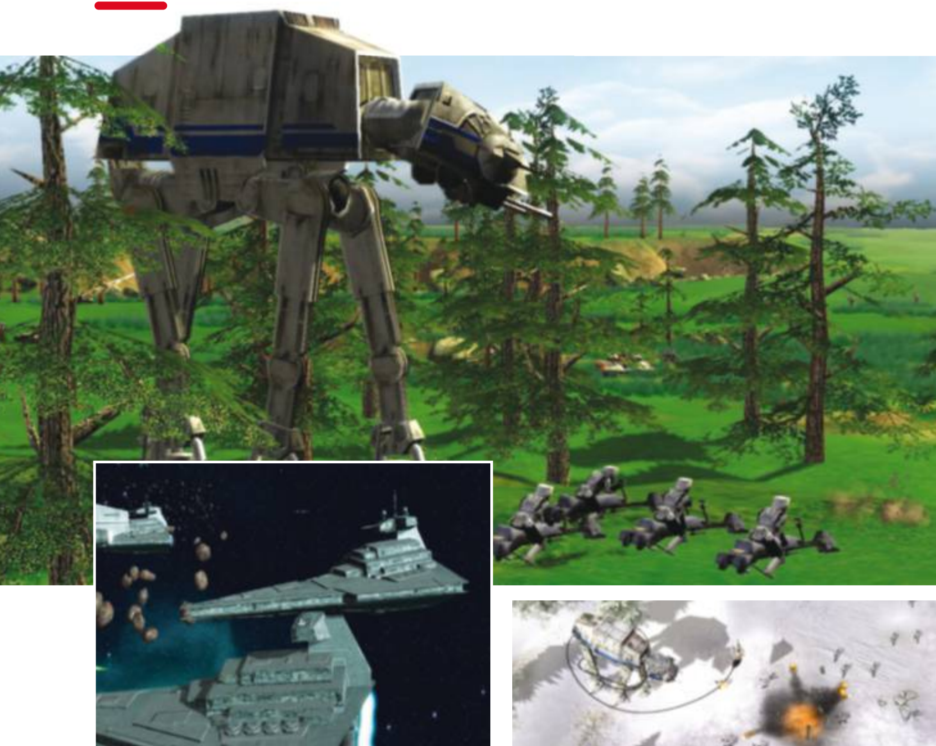






Mark Hamill a doublé de nombreux personnages de jeu vidéo, tel le détective Mosely du premier Gabriel Knight, Adrian Ripburger dans *Full Throttle* ou encore le Joker dans la série des *Batman* de Rocksteady. Aussi, le parallèle avec Luke Skywalker fut plus qu'évident lorsqu'il se retrouva en chair et en pixels dans *Wing Commander III, IV* et *Prophecy*. Grâce aux mérites de la FMV, on peut en effet le voir incarner le colonel Blair, avec l'impression qu'un panneau lumineux clignote au-dessus de sa tête à chaque scène, indiquant *« comme dans Star Wars. »* Enfin, Marko la Déconne devrait également apparaître dans certaines cinématiques de *Squadron 42*, le mode solo de *Star Citizen*.





de déplacer vos croiseurs ou vos X-wings dans l'espace et de trouver les vaisseaux ennemis qui défendent la planète pour les éliminer. Entre les capacités spéciales de chaque unité, l'appel de renforts qui débarquent en hyper-espace, les différents points faibles de chaque gros vaisseau et surtout la foultitude de TIE fighters et de lasers qui volent partout, ces batailles spatiales prennent souvent une envergure assez inouïe. Une fois le vaisseau de l'amiral Ackbar détruit (ou celui d'un autre héros local), les attaquants débarquent à la surface et entament le troisième volet du jeu, l'invasion à la force des bras. Les AT-ST débarquent un par un, les légions atterrissent en ordre impeccable, et tout ce petit monde marche à l'assaut des défenses et des troupes postées sur la planète (réduite à la taille d'une carte de STR classique). Bien sûr, il y a une option pour résoudre les conflits automatiquement, mais pourquoi se priver de manipuler des armées de Star Wars en temps réel ? Ce serait refuser de céder à une sorte de fantasme collectif.

… Jusqu'à la lie. Avec ses trois strates de gameplay et son aspect technique pas dégueu, *Empire at War* reste potable aujourd'hui, surtout que ses graphismes n'ont pas pris tant de rides que ça. Ce qui l'empêche d'être un chef-d'œuvre, c'est surtout son côté un peu répétitif et basique, qui ne propose pas grand-chose de neuf à ceux qui se lasseraient de ses batailles. Heureusement, la communauté du jeu a bien planché depuis sa sortie et de nombreux mods sont disponibles pour pimenter la galaxie. Le mod *Republic at War* (cpc.cx/dCF) est particulièrement recommandé, car il ne fait pas que ramener le scénario à l'époque de la guerre des clones : il apporte aussi un nombre impressionnant d'unités, d'améliorations diverses et d'équilibrages. Si vous n'aimez pas – pour une raison quelconque – l'excellent *Awakening of the Rebellion* pourrait quand même vous combler. Moins plébiscité mais tout aussi honorable, le mod d'unités de Steiner (cpc.cx/dCG) se concentre sur les vaisseaux spatiaux et promet de calmer votre pote un peu trop fan qui soutient que « *non mais tu comprends, sans le croiseur MC80b et le Z-95, c'est pas réaliste* ». On peut aussi citer le très modestement nommé *Empire at War - Full Mod* (cpc.cx/dCH), toujours en bêta, qui agrandit l'échelle des batailles et tâche de leur donner un aspect plus proche du réel. Si avec tout ça le jeu ne vous procure pas des sensations de général en plein chaos, le mieux est peut-être encore de partir en direction des *Battlefront*, qui vous immergent un peu plus dans l'action : au niveau des STR Star Wars, on n'a rien fait de mieux depuis *Empire at War*.

Sois rebelle et tais-toi

Star Wars : Rebellion, c'est dans l'histoire des adaptations, pardonnez l'expression, le petit chocolat de gourmet fourré à la merde. Le concept est en béton armé : retranscrire le conflit galactique global entre l'Empire et l'Alliance suite aux événements de l'*Épisode IV* et au début de l'*Épisode V*. Le QG rebelle sur Hoth a été repéré et l'Empire, encore un peu dég' de s'être fait péter son super jouet atomiseur de planète, veut porter le coup fatal. D'une certaine manière, *Rebellion* préfigure les *Europa Universalis* et autres *Victoria* : temps réel pausable, macro-gestion économique et militaire, attribution de missions (espionnage, sabotage, recherche) et de rôles (amiraux de flottes, généraux pour booster les troupes au sol…) aux personnalités que l'on recrute peu à peu… Le tout sur fond de lutte pour le soutien des populations de chaque planète et de gameplay asymétrique : l'Empire, militairement supérieur en début de partie, doit décapiter la rébellion tandis que l'Alliance, stratégiquement mobile, doit constituer ses forces pour conquérir la planète Coruscant. D'un côté, on a une mine d'or de *fan service*, la perspective de faire déraper les événements dans l'uchronie complète… Sans parler du plaisir de voir s'entremêler la « grande histoire » galactique et les destins personnels (découverte d'une paternité embarrassante, sensibilité inattendue, car aléatoire, d'un Han Solo ou d'un Lando Calrissian à la Force…). Et de l'autre, une IA moins que brillante, des combats spatiaux superbement ratés et une interface à s'arracher les yeux. Aujourd'hui, à ne réserver qu'aux fans les plus hardcore, si possible capables de convaincre un autre humain de jouer avec eux.

Star Wars : Rebellion (1999)

Genre : stratégie
À l'époque : mélange d'idées géniales et de choix désastreux
Aujourd'hui : à oublier, sauf pour la curiosité ou pour jouer en multi
Où l'acheter ? sur GOG (6 €)












The Star Wars Holiday Special

VAISSEAU SPÉCIAL

« Si j'avais le temps et une masse de chantier, je détruirais moi-même toutes les copies de ce film. » La phrase de George Lucas est presque aussi célèbre que le *Star Wars Holiday Special* lui-même. Depuis sa première diffusion en 1978, ce téléfilm domine tous les classements des pires programmes TV de l'histoire. Pourtant, il partait d'une bonne intention : offrir un programme de variété Star Wars à regarder en famille. *« Où est-ce qu'ils ont pu se planter ? »*, se demandent ceux qui ne l'ont jamais vu.

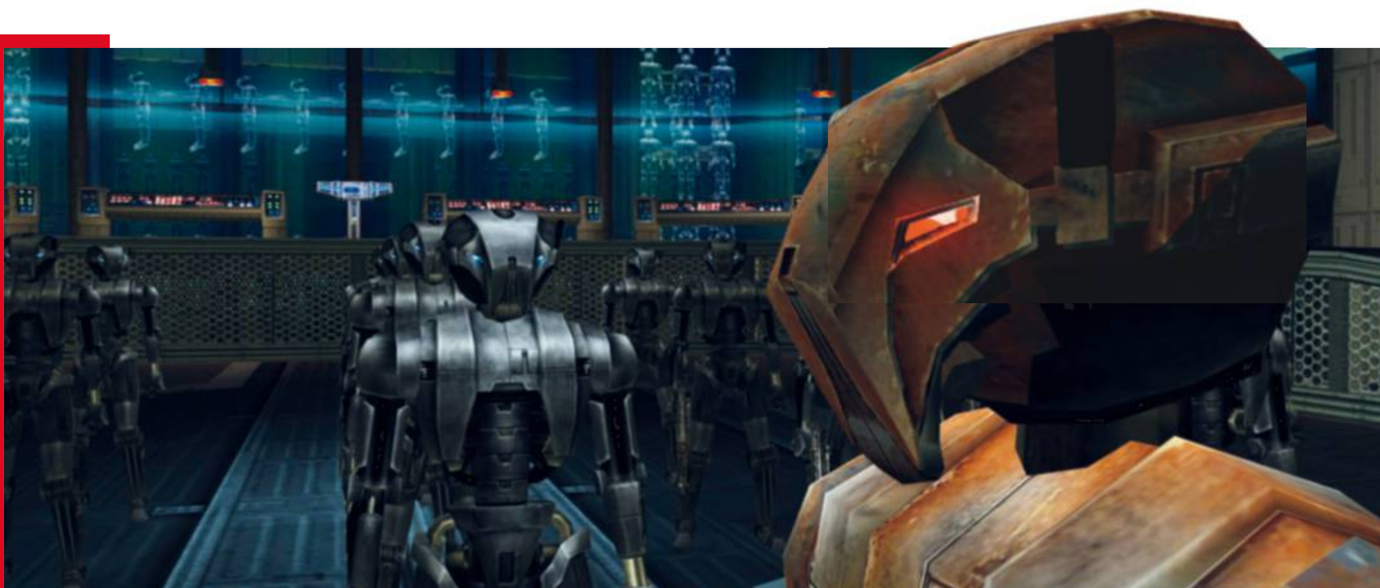
Ceux qui ont vu le *Holiday Special*, quant à eux, se posent une autre question : comment une chose pareille a-t-elle pu se produire ? Pas un seul plan, durant l'heure et demie que dure cette abomination, n'aurait dû être validé par les producteurs. Jugez plutôt. Tout commence sur le monde d'origine des Wookies, la planète Kashyyyk, où l'on s'apprête à fêter le Jour de la Vie (le Noël local). Malla, la femme de Chewbacca, attend le retour de son époux en compagnie de son fils Itchy et de son père Lumpy. Pendant les dix premières minutes du *Special*, le trio parle en wookie non sous-titré. Lumpy pousse des grognements horribles, Itchy des cris stridents, c'est insupportable. À un moment, sans doute suicidaire, Itchy grimpe debout sur la rambarde du balcon et reste à deux doigts de tomber dans le vide. Rappelons qu'il s'agit d'un programme familial. Il décide ensuite de rentrer et de regarder un hologramme hideux avec des petits jongleurs et une musique angoissante. À ce stade, normalement, vos gosses sont traumatisés à vie.

Jaunisse Holiday. Suit une petite séquence où l'on découvre le « scénario » du film. En gros, Solo et Chewbacca tentent d'échapper à une patrouille impériale pour arriver à l'heure sur Kashyyyk, l'occasion pour le réal' de recaser tels quels des plans entiers de *Star Wars*. Pendant ce temps, chez les Wookies, on a droit à un sketch abominable où Malla tente de suivre une émission culinaire animée par une cuisinière à quatre bras. Vient ensuite le grand moment du *Special* : tranquillement installé dans son fauteuil, le vieux Lumpy enfile un casque de réalité virtuelle qui diffuse un programme érotique où une femme à moitié nue lui murmure des cochonneries (« *essaye-moi, je suis ton fantasme* ») pendant que Lumpy-le-cochon bave et grince des dents. Rappelons une fois de plus qu'il s'agit d'un programme familial. On a ensuite droit à quelques morceaux musicaux (dont du Jefferson Starship), à un autre sketch grotesque où Itchy tente de faire fonctionner son ordinateur et au seul bon moment : un petit dessin animé très laid mais plutôt amusant où apparaît pour la première fois le personnage de Boba Fett. Malheureusement, on revient vite sur Kashyyyk, où les impériaux viennent perquisitionner la maison wookie à la recherche de rebelles. Ils sont tous repoussés par une ruse d'Itchy, tous sauf un stormtrooper que Chewbacca et Han (qui viennent d'arriver) vont tuer. Tout est bien qui finit bien. Sans même prendre la peine d'évacuer le stormtrooper mort de leur salon, les Wookies décident de fêter le Jour de la Vie. Ils commencent par allumer des bougies puis sont téléportés dans l'espace où la princesse Leia (Carrie Fisher, cocaïnée comme jamais) chantonne des niaiseries sur l'air du thème de *Star Wars* tandis qu'Harrison Ford et Mark Hamill la regardent atterrés. À l'heure actuelle, personne ne sait encore comment une horreur pareille a pu être financée et tournée. Ce qu'on sait, en revanche, c'est que la France n'a pas été en reste. La même année, Michel Drucker et Rémy Grumbach proposaient eux aussi leur fanfiction Star Wars, que vous pouvez voir ici : cpc.cx/dKL.

Les jeux de rôle

MIEUX VAUT KOTOR QUE JAMAIS

Si je vous dis « *mélange de Star Wars, de jeu vidéo et de jeu de rôle* », il y a de fortes chances pour que vous me hurliez au creux de l'oreille « KOTOR » avec des étoiles plein la bouche et de la bave dans les yeux. Ce qui est assez compréhensible, puisque cette licence est la seule représentante d'un genre sous-exploité. Et maintenant je file chez le docteur des oreilles, parce que vous venez de me détruire la stéréo.



Nous étions en décembre 2003 lorsque le troisième numéro de *Canard PC* accueillit le lecteur en ces mots : « *Je le disais encore la semaine dernière à un pote wookie : ça manquait vraiment, un bon jeu de rôle dans l'univers Star Wars. Il m'a répondu* "Houuuuurg Grouuuuumf Mffff Houuuuu !" *en montrant ses canines, comme un con de Wookie.* » Oui, Bob Arctor était tout excité par *Knights of the Old Republic* et on peut le comprendre, puisque ce premier essai était mené par Bioware. Soit, au moment des faits, les créateurs de *Neverwinter Nights* et des deux premiers *Baldur's Gate*. Environ 4 000 ans avant la trilogie originale, le joueur se retrouve en quête d'une Jedi dotée d'un talent unique, susceptible de modifier à elle seule le cours de la guerre contre les Sith. Du point de vue gameplay, on note surtout des environnements assez fermés, heureusement compensés par une libre exploration des différentes planètes et donc une capacité à régler nos histoires dans l'ordre souhaité. Le seul véritable problème réside dans l'écriture, trop manichéenne et donc trop lisible en termes de gameplay. Oui, *Kotor* est souvent à la limite du « *tuer machin pour partir vers le côté obscur* » et, Star Wars ou pas, c'est un peu triste.



Avant de signer Richard Marquand, George Lucas a proposé à David Lynch puis à David Cronenberg de réaliser *Le Retour du Jedi*. Imaginez un peu ce qu'aurait donné le film s'il était passé entre les mains de ces deux grands tarés du cinéma tordu. On est passé si près de la catastrophe.

La farce est forte, avec celui-ci. Puis il faut attendre février 2005 pour que le numéro 57 de *Canard PC* s'ouvre sur ces paroles : « *Ach Kommandant, cheu crois qu'on z'est pris une torpille dans les roupettes !* » Vous l'aurez deviné, *Silent Hunter III* est mis à l'honneur et ce, malgré la présence de *Kotor II* en couverture. Cette fois, c'est Obsidian qui s'y colle et le jeu se montre d'abord décevant, sous ses airs de gros add-on vendu au prix fort. Le moteur 3D n'a pas bougé, pas plus que l'interface et un paquet d'autres choses. En conséquence, il faut se faire violence pour plonger dans cette histoire de maîtres jedi à réunir afin de lutter contre le méchant de service. Mais à force de discuter avec le moindre passant, le joueur finit par comprendre qu'Obsidian ne vient pas d'être créé par des anciens de Black Isle (*Fallout 1* et *2*, *Planescape : Torment*…) pour rien. Le ton se veut plus mature avec des méchants qui se trouvent de bonnes raisons, des gentils qui peuvent dérailler et une ambiguïté permanente qui exploite brillamment les codes de Star Wars. Malgré cette qualité d'écriture indéniable, nombreux sont ceux qui terminent *Kotor II* avec un goût de pas fini dans la bouche..

« Achève-moi. » En étant attentif, on note en effet des cliffhangers tordus, la mention de certaines choses qui n'apparaissent jamais dans le jeu et quelques autres bizarreries. Les développeurs auraient-ils forcé sur



le bacta ? En réalité, *Kotor II* est tout simplement victime d'une date de sortie « ferme », certainement imposée par l'éditeur qui voulait surfer sur la vague de l'*Épisode III*. Bien sûr, la magie d'Internet ne tarda pas à opérer, puisque de nombreux moddeurs ont fouiné dans les fichiers du jeu et ont restauré des morceaux du contenu, chacun de leur côté. Il faudra pourtant attendre 2009 pour que deux cinglés se mettent en tête de réparer ce foutoir… dans son intégralité. Durant leurs recherches, les bougres ont été de découvertes en surprises, déblayant par exemple un pan entier du scénario qui se trouve déjà dans les fichiers du jeu, afin de le recoller avec l'original. Et ne parlons pas des quêtes, objets et autres dialogues qui reviennent d'entre les morts, au point de conduire les deux moddeurs à s'improviser game designer, comme avec cette usine de droïdes HK qu'il aura fallu peupler de personnages sans que leurs positions et dialogues ne cassent la mission en cours. Bref, inutile de dire que personne ne fut vraiment surpris lorsque Chris Avellone, cofondateur d'Obsidian, prit le temps de les féliciter pour la justesse de leur travail.

Et c'est reparti, comme en 40. Aujourd'hui, faute de nouveautés, la série des *Kotor* représente donc la seule occupation viable pour les amateurs de jeu de rôle et de jeu vidéo. Bien sûr, ils ont mal vieilli du point de vue graphique et leurs interfaces sentent un peu le formol, mais les combats au corps à corps restent toujours aussi impressionnants et les mécaniques bien huilées tournent encore sans couiner. Quoi qu'il en soit, si vous ne devez en relancer qu'un seul, préférez le second opus. Non content d'être largement mieux écrit, il bénéficie surtout du fameux mod *The Sith Lord Restored* dans sa version finale, en plus d'une mise à jour officielle qui lui permet de supporter les définitions d'écran récentes. Pour trouver tout ça, il suffit de se promener sur le Steam Workshop de *Kotor II* et de choper la version compatible avec la langue de votre installation. Pour ceux qui possèdent encore la version boîte, un peu d'huile de coude sera nécessaire pour télécharger la version anglaise sur le site ModDB (cpc.cx/6nA). Enfin, pour une version manuelle et française, tournez-vous vers la Confrérie des Traducteurs (cpc.cx/dz2). Voilà, sans même vous en rendre compte, vous venez d'en reprendre pour quarante heures.

Knights of the Old Republic (2003)



Genre : RPG
À l'époque : très bon
Aujourd'hui : bon
Où l'acheter ? Sur Steam ou GOG (environ 9 €)



Knights of the Old Republic II (2005)





Genre : RPG
À l'époque : bon
Aujourd'hui : très bon
Où l'acheter ? Sur Steam ou GOG (environ 9 €)

Battlefront et Battlefront 2

LE DEVOIR DE MÉMOIRE

Genre :
FPS / TPS
À l'époque :
bon
Aujourd'hui :
ils le vendent, ça ?
Où l'acheter ?
nulle part

Battlefront (2004)







Mais j'ai quand même envie de souffrir. Avec la fermeture de Gamespy en 2014, impossible de rejouer à *Battlefront 2* en multi sans passer par une petite bidouille. Plusieurs manipulations sont possibles mais la plus simple reste d'utiliser GameMaster, un logiciel utilisé ici comme un mod afin de connecter les joueurs sur un réseau local virtuel. Pour les manipulations à effectuer et trouver le fichier qui va bien (en anglais) : cpc.cx/duD

Par où commencer lorsque l'on s'attaque à un monument du FPS multi qui, de surcroît, se drape dans un string Star Wars en satin véritable. Eh bien, en vous jetant un verre d'eau au visage et ce qu'il reste de glaçons dans le slip. Nan mais.

C'est en 2004 que Pandemic est arrivé avec son premier *Battlefront*, calé juste comme il faut pour accompagner la réédition de la trilogie en DVD. À l'époque, le jeu fit l'effet d'une bombinette (soit une bombe qui éclate mais pas trop quand même) pour avoir été le FPS multi *Star Wars* que l'on espérait depuis *Battlefield 1942*. Allez, on y retrouvera malgré tout une simplification outrancière du genre avec la possibilité d'alterner entre TPS ou FPS, un recul des armes à la limite de l'anecdotique et quelques autres petits coups de canif dans le gameplay. Mais dans l'ensemble, tout le monde vous en reparlera avec des trémolos dans la voix et les larmes aux yeux parce que bon, c'était quand même *Star Wars*. Bien entendu, avec un tel filon juste sous ses pieds, EA n'aura attendu qu'une malheureuse année pour proposer une suite, essayant de corriger le tir sans pour autant dénaturer son côté « FPS pour les nuls ». Et comme il s'agit du seul titre encore accessible aujourd'hui, nous allons nous étaler langoureusement dessus. Attention, ça risque de secouer un peu.

« J'ai noscope Chewbacca. » Relancer *Battlefront II* en 2015, c'est se faire du mal. À moins d'être équipé d'une paire de lunettes nostalgiques à triple foyer, impossible de ne pas déglutir face au vide intersidéral de la plupart des cartes. Vous vous représentez le terrain ouvert, plein de grandes lignes de vue, sur la carte Hoth du tout nouveau *Battlefront* ? Il semble aujourd'hui outrageusement accidenté et tortueux en comparaison de la grande plaine enneigée du second opus. Pire encore : les sensations sont molles, les morts jamais certaines et il faut une bonne dose d'abnégation pour ne pas exploser de rire lorsqu'on voit un Wookie partir en triple salto, après s'être fait désarçonner de son Tauntaun. Pourtant, en se contentant d'une analyse aussi froide que factuelle, difficile d'ignorer pourquoi le jeu a trouvé son public il y a une dizaine d'années. Son contenu très riche et configurable à souhait, ses batailles spatiales qui permettent de débarquer dans le croiseur adverse, ou encore la possibilité d'incarner des héros. OK, là je déconne car, même à l'époque, tout le monde trouvait que cet point de gameplay manquait cruellement d'un souffle épique. Alors, faut-il réinstaller *Battlefront II*, ne serait-ce que pour y refaire un tour ? La réponse est non. Gardez vos bons souvenirs, plutôt que de chercher obstinément à mirer le cadavre dans son cercueil.

Battlefront 2 (2005)

Genre :
FPS / TPS
À l'époque :
bon
Aujourd'hui :
mauvais
Où l'acheter ?
sur Steam ou GOG, environ 9 €





MATERIEL.NET
Votre spécialiste High-Tech

DÉCOUVREZ LE NOUVEAU PC GAMER FURAX
AVEC LA 6ÈME GÉNÉRATION DE PROCESSEURS INTEL®

PC GAMER
FURAX



- PROCESSEUR **INTEL® CORE™ I5 6600**
- NVIDIA GEFORCE **GTX 980 TI**
- MÉMOIRE **16 GO DDR4**
- SSD **240 GO**

1669€99

dont 1€ d'éco-participation



LIVRAISON[1] OFFERTE !





www.materiel.net



Intel, le Logo Intel, Intel Inside, Intel Core et Core Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.
(1) La livraison vous est offerte du 10/12 au 17/12/2015 par Chronopost pour tout envoi en France Métropolitaine ou à Monaco (hors Corse).
Retrouvez l'ensemble de nos conditions générales de vente sur notre site internet. Conformément à l'article L.121-21 du Code de la consommation, le consommateur dispose d'un délai de 14 (quatorze) jours pour exercer son droit de rétractation. Domisys, rue Olivier de Serres, BP 64505 Grandchamp des Fontaines, 44245 LA CHAPELLE SUR ERDRE CEDEX.



Star Wars 1313

CAPITAINES ABANDONNÉS

Comme toute grosse boîte, LucasArts a connu son lot de projets abandonnés. Sans même parler des multiples suites d'*Indiana Jones*, *Sam & Max* ou *Full Throttle* qui ont terminé dans le broyeur à documents du Skywalker Ranch, les archives de papy George débordent de projets Star Wars avortés. Certains n'ont jamais dépassé le stade du pitch en salle de réunion, d'autres étaient à deux doigts d'une sortie en bêta publique : tous sont morts et enterrés.

Comment ne pas débuter par *Star Wars : Battlefront 3* ? Il est, de loin, celui qui a eu l'histoire la plus rocambolesque. Revenons ensemble quelques années en arrière, en 2006. Les deux premiers *Star Wars : Battlefront* (car non, le *SWBF* de Dice n'est pas du tout le premier) connaissent un beau succès sur consoles, malgré leurs maigres qualités. Pandemic, le développeur des deux premiers jeux, n'étant pas disponible (le studio était trop occupé à se faire racheter par Electronic Arts, avant de fermer à peine deux ans plus tard), LucasArts confie *Battlefront 3* à Free Radical Design. Pour les amateurs de FPS sur consoles, c'était une relative bonne nouvelle : le studio, fondé par l'équipe responsable de *GoldenEye 007*, avait aussi produit les *TimeSplitters*. Las, les relations entre le développeur et son éditeur ne restèrent pas longtemps au beau fixe, et le projet fut annulé fin 2008, sans même avoir été officiellement annoncé. Des années plus tard, on peut encore lire ici ou là un ancien patron de FRD (le studio a depuis fait faillite, été racheté par Crytek puis revendu à Koch Media, et travaille désormais sur *Homefront : The Revolution*) qui explique qu'à son annulation, *SWBF3* était terminé « *à 99 %* » et que LucasArts refusait de payer le marketing, tandis que des anciens de l'éditeur rétorquent que le jeu était injouable et super à la bourre.

Encore et encore Pour autant, cet échec n'a pas découragé LucasArts, qui a par la suite confié le développement de *Star Wars Battlefront Online* sur consoles à Slant Six Games : là encore, des retards, là encore une annulation (en 2010) et là encore une fermeture de studio à la clé. La dernière tentative est venue de LucasArts en interne, qui développait en parallèle deux projets en 2012. D'un côté *Version Two*, shooter multijoueur avec des véhicules (on peut en voir une vidéo ici : cpc.cx/dmb) qui était destiné à devenir *Battlefront 3*, et de l'autre *Star Wars : First Assault*, un FPS multi sans véhicules pour XBLA et PSN, qui était à deux doigts d'une



Une image leakée du *Star Wars : Battlefront 3* de Free Radical Design.



Malgré les apparences, *1313* n'était pas une aventure de Nathan Drake mais de Boba Fett.



Le bruit emblématique des moteurs des chasseurs TIE est en fait un mugissement d'éléphant trafiqué. Les grognements de Chewbacca sont des cris de morse. Le son des sabres laser est tiré du bourdonnement électrique d'une vieille télé et d'un projecteur 35 mm.



annonce officielle et d'une bêta publique. Mais ça, c'était avant le rachat par Disney fin 2012 : début 2013, LucasArts est fermé et tous ses projets annulés. À lui seul, *Battlefront 3* aura été lié, de près ou de loin, à la fermeture de quatre studios. Admirons donc le courage d'Electronic Arts et Dice, qui ont annoncé leur *Star Wars : Battlefront* quelques mois à peine après avoir récupéré la licence Star Wars.

Au plus profond L'autre gros jeu annulé lors de la fermeture de LucasArts, c'était évidemment *Star Wars 1313*. Là encore développé en interne, le titre aurait pris la forme d'un simili-*Uncharted*, avec scènes de shoot derrière des caisses et cascades au-delà du débile et magnifiquement animées. Rien ne dit cependant que LucasArts soit allé très loin dans le développement, puisque l'annulation est arrivée quelques mois après l'annonce du jeu, qui était accompagnée d'une vidéo de « gameplay » ouvertement pipeautée. Au-delà des détails du jeu, le scénario aurait lui mis en scène un jeune Boba Fett à ses débuts dans le difficile métier de chasseur de primes. Le « 1313 » du titre faisait référence à un étage profondément enfoui de Coruscant, la cité impériale de Star Wars, dans lequel Fett aurait rencontré tout ce que la galaxie comptait de personnages peu glorieux. Plus étonnant : LucasArts et Lucasfilms avaient l'intention de produire une série télé sur les éléments criminels de Coruscant (et du niveau 1313) qui serait allée de pair avec le jeu, mais ça aussi semble être tombé à l'eau.





Images fuitées de *Star Wars : First Assault*, parti trop tôt.

La tête dans les étoiles Le cas de *SW : Attack Squadron* est à part : il s'agissait du premier jeu annoncé par Disney (en dehors du *Battlefront* d'EA). Encore plus bizarre : *Attack Squadron* était un free-to-play réservé au PC, un jeu multijoueur de combat spatial avec des X-wing, des lasers et tout le tintouin. Évidemment, ça avait échauffé les esprits à la rédac, notamment chez ceux qui se lamentent de voir LucasArts laisser depuis trop longtemps au garage ses X-wings et TIE fighters, mais la joie n'a été que de courte durée : annoncé en décembre 2013, passé en bêta en janvier 2014, *Star Wars : Assault Squadron* a été annulé dès mai 2014. Autant dire qu'il n'a pas eu la moindre chance. Son développeur, Area 52 Games, qui avait été fondé précisément pour ce jeu, n'y a pas survécu non plus. Depuis, Disney ne s'est pas réaventuré dans cette direction, réservant ses développements à des jeux pour iOS et Android, qui ont tendance à se multiplier ces derniers mois.





X-wing contre TIE fighter dans *Star Wars : Attack Squadron*.

La pêche au gros Et puis il y a tous les autres ! Tous ceux qui, bien souvent, n'ont même pas eu la chance d'une annonce officielle avant d'être annulés, mais dont l'histoire a tout de même conservé une trace, ou parfois juste un logo. Oui, je parle de vous, *Star Wars : Rebel Scum*, *SW : Scum & Villainy*, *SW : Rise of the Rebellion*, *SW : Vader*, *SW : Underworld*, *SW : Rebel Fury*, *SW : Rebel Agent*, *SW : Knights of the Old Republic 3* (oh ? ben oui, il n'est jamais allé bien loin), *SW : Han Solo*, *SW : Dark Jedi*, *SW : Jedi Hunter*, *SW : Jedi Outlaw*, *SW : Rogue Jedi*, *SW : Rebel Warrior*, *SW : Jedi Master*, *SW : Jedi Rebel* et *SW : Rebel Jedi* (je n'exclus pas qu'il s'agisse du même avec deux logos différents), *SW : Jedi Knight III : Brink of Darkness*, *SW : Imperial Commandos* (la suite du funeste *Republic Commando*) ou encore *Star Wars : Episode VII : Shadows of the Sith* (tiens ? bon, c'était avant que Disney ne veuille faire de nouveaux films, évidemment). Certains peuvent parfois resurgir par surprise, comme *Star Wars : Darth Maul*, dont Game Informer s'était procuré il y a quelque temps détails et vidéo (cpc.cx/dmc). Mais à quoi bon se torturer avec tout ça ? On ne pourra de toute façon jamais jouer à aucun de ces jeux… ou presque. L'un des projets annulés de LucasArts a survécu au massacre, et est désormais jouable pour tous (avec un émulateur tout de même) à cette adresse : cpc.cx/dma. Hélas, il ne s'agit ni de *Star Wars 1313*, ni du troisième *Knights of the Old Republic*, mais de *Star Wars : Ewok Adventures*, un jeu Atari 2600 annulé en 1983. Que voulez-vous, on fait avec ce qu'on a.



Maul, alias *Damage*, alias *Battle of the Sith Lords*, alias *Star Wars : Darth Maul*, alias projet annulé n°423.

Star Wars et les MMO

JE T'AIME MOI NON PLUS

La relation entre la licence Star Wars et les MMORPG[1] est tout sauf simple. Deux titres s'y sont essayé, et chaque fois, on a sauté à pieds joints dans les extrêmes : ambitions folles, systèmes de jeu complexes, foire aux bugs, amour et haine entremêlés pour *Star Wars Galaxies* ; temps de gestation éléphantesque, niveau de narration jamais vu et budget démentiel inédit pour *The Old Republic*. Ce qui ne les empêche pas de constituer à eux deux, dans leurs réussites, leurs échecs, leurs mutations et leurs philosophies, la parfaite illustration des différentes évolutions qu'a connues le genre en plus de quinze ans.



Demandez à un joueur de MMO s'il a déjà joué à *The Old Republic*. Il répondra : soit : « *non* », soit « *oui, c'était pas mal, y avait des trucs bien fichus* ». Faites de même avec *Star Wars Galaxies*. Soit il répondra « *joué à quoi ?* », soit son regard se fera humide et sa voix chevrotante, et avant même que vous ayez le temps de regretter d'avoir abordé le sujet, il vous aura collé le cul sur un fauteuil pour vous infliger une séance diapos avec les screenshots de l'époque. Là, c'est le droïde qui tenait sa boutique sur Corellia. Ici, c'est une virée à la cantina de Mos Eisley où avec ses potes ils venaient se reposer après avoir chassé le dragon krayt. Ça, c'est l'inauguration du centre médical qu'il avait bâti pour sa ville de guilde, après s'être reconverti en architecte. Et ça, ah ça… C'est Kiki, son rancor apprivoisé. Il avait dû attacher la pauvre bête à un platane sur Naboo et l'abandonner juste avant le *New Game Enhancements* (NGE) et la disparition de la classe de dresseur. Saloperie de NGE, tiens… Là, vous prendrez conscience de deux choses : la première, c'est que vous seriez capable, contre toute attente, de tuer un être humain à mains nues. La seconde, c'est que *Star Wars Galaxies* était visiblement une machine à se raconter des histoires.

Il y a très longtemps, sur des serveurs lointains…

Le XXIe siècle n'était pas encore entamé quand Sony Online Entertainment a commencé à plancher sur le premier MMO licencié Star Wars. Nous sommes plus précisément en 2000 et le monde ne connaît encore ni les Bratisla Boys, ni *World of Warcraft*. Sans pseudo-recette miracle à singer, les développeurs de *SWG* expérimentent. Eux-mêmes issus des équipes à l'origine d'*Ultima Online* et *EverQuest*, les références de l'époque, ils accouchent trois ans plus tard d'un jeu à la fois sublime et abominable. Abominable, il l'était par ses combats, mal fichus, son système de missions pitoyable, ses bugs livrés par brouettes entières et, même si c'est plus subjectif, sa complexité pour les nouveaux arrivants. Mais si certains parlent aujourd'hui de *Star Wars Galaxies* avec des trémolos dans la voix, c'est pour sa philosophie de village global. De leur personnage – un seul par compte, qu'ils pouvaient heureusement reconvertir à tout moment –, les joueurs firent de puissants chasseurs de primes, des médecins, des artisans renommés moyennement aptes au combat, des marchands infoutus de tenir un blaster sans se blesser ou des architectes capables de faire sortir de terre de gigantesques villes de joueurs. Tout, absolument tout, nécessitait interactions et coopération, fût-elle commerciale, entre membres de cette nouvelle communauté : le fabricant d'armes ou d'armures avait besoin de matières premières (dont la qualité influençait les stats du produit fini), de vendeurs capables de tenir des boutiques, sortes de petits hôtels de vente personnels. Tout le monde avait besoin de véhicule, de vaisseau, de nourriture… Les combattants, eux, rejoignaient régulièrement les lieux où se produisaient musiciens et danseurs capables de leur ôter la fatigue de bataille accumulée au combat… Un tel modèle économique, entièrement basé sur les joueurs sans qu'un

1. *Massively multiplayer online role playing games*, soit jeux de rôle en ligne avec plein de gens, que ce soit dit, pour la première et ultime fois.



C'est tellement connu que c'est devenu un cliché : les stormtroopers impériaux sont les plus mauvais tireurs de la galaxie. Plusieurs hypothèses ont été évoquées pour expliquer leur nullité. La plus connue est aussi la plus simple : ils ratent volontairement. À chacune de leurs confrontations avec les héros, ils ont pour consigne de les laisser vivre (fuir l'Étoile noire pour rejoindre Yavin IV, laisser Luke atteindre Vader sur Bespin...) Mais il en existe une autre, d'ordre psychologique. Plusieurs études ont prouvé que l'être humain a beaucoup moins de mal à tuer son semblable lorsqu'il ne voit pas son visage. Cela expliquerait pourquoi les rebelles n'ont aucun mal à dégommer les stormtroopers masqués et déshumanisés, alors que ces derniers, trop sensibles, n'osent pas tirer sur les belles bouilles bien roses des héros.



seul PNJ ne rentre dans l'équation, et intégrant *de facto* une dimension sociale gigantesque était audacieux, vertigineux et peu courant. Seule une poignée d'autres, tels *EVE Online*, s'y sont risqués dans des proportions comparables.

Le grain de sabre dans la machine. En dépit des faiblesses objectives du titre, une communauté de furieux s'est constituée autour de *SWG* à son lancement en 2003, pour en faire le deuxième MMO le plus populaire de l'époque en Occident, derrière *EverQuest*. On se demandera longtemps ce qu'il serait advenu du titre si, en 2004, LucasArts n'avait pas tapé du poing sur la table pour demander : « *Et ils sont où, nos Jedi ?* » Petit retour en arrière : la présence de ces crâneurs qui agitent des néons figurait clairement au

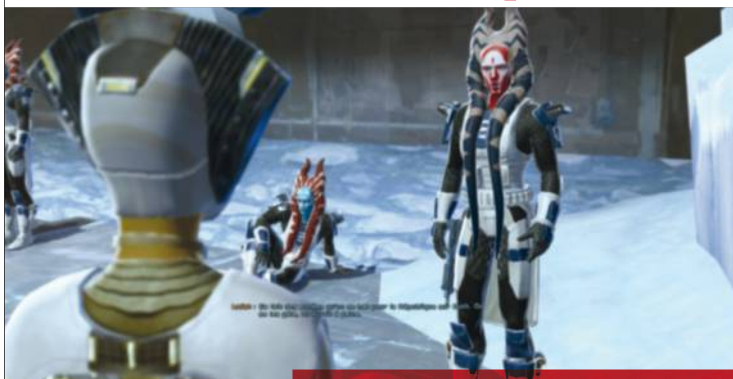
Star Wars Galaxies (2003 - 2011)




Genre :
MMO bac à sable
À l'époque :
novateur, troublant et pété
Aujourd'hui :
impossible d'y rejouer, sauf à employer des rites vaudous trop longs à détailler ici



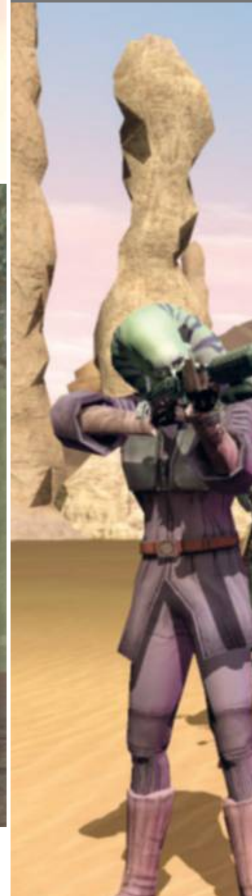
Star Wars : The Old Republic (2011 -)




Genre :
MMO bac affable
À l'époque : bien scénarisé, mais chiche en contenu
Aujourd'hui :
pareil, mais en free-to-play
Où l'acheter pour zéro euro ?
www.swtor.com - Attention, des frais supplémentaires peuvent s'appliquer (rien n'est jamais gratuit, on n'est pas au pays des Ewoks, ici).







L'avènement du Jedi

Développer des jeux vidéo, ce n'est pas de la rigolade tous les jours. Surtout quand vous devez imaginer des solutions pour intégrer au reste de la population des Jedis surpuissants qui font passer les autres pour des poubelles génétiques. Dans un univers où ils sont supposés avoir quasiment tous disparu. Qui plus est dans un MMO qui se doit, par essence, d'être parfaitement équilibré. Dans un récent post-mortem, son directeur créatif Raph Koster confiait certaines solutions envisagées lors du développement de *SWG*. Changer d'époque? Refusé. Réserver ce rôle à des PNJ ? Pas question. Réduire leur puissance et en faire une classe comme une autre ? Impossible: on ne banalise pas un fantasme. On ne s'attardera pas sur le modèle retenu, détaillé ci-contre, pour s'intéresser à la solution qu'aurait « *rêvé* » de mettre en place Raph Koster. Elle consistait en un emplacement supplémentaire de personnage « *sensible à la Force* ». Une sous-fiente qui, pour tenter de devenir un vrai Jedi, devait pratiquer les arts de la Force. Mais le plus discrètement possible, car à force d'utilisation (particulièrement en public) et de montée en puissance, le risque d'attirer l'attention de l'Empire grandissait. Et avec ce risque, la probabilité de voir débarquer des PNJ pour lui faire la peau : quelques stormtroopers, d'abord, puis des chasseurs de primes, «*Boba Fett ou Mara Jade si les précédents avaient échoué*», jusqu'à l'intervention de Lord Vador himself en recours ultime. Ah oui, un détail : la mort était permanente et la victime rejoignait, au final, un classement mondial des Jedi ayant survécu le plus longtemps. Cette idée, géniale, de transformer le demi-dieu qu'est le Jedi en proie traquée, fut euthanasiée à coups de pelle par l'éditeur SOE, visiblement allergique au concept de permadeath.

cahier des charges. Et après s'être creusé le crâne afin de savoir comment intégrer cette classe surpuissante dans un MMO (voir à ce sujet l'encadré « L'avènement du Jedi »), Raph Koster et son équipe ont fait le choix suivant : les joueurs se découvriraient sensibles à la Force après avoir maîtrisé cinq professions (aléatoires et propres à chaque personnage) parmi les 27 du jeu. Sans le savoir, ils accompliraient « l'exploit » qui leur permettrait *in fine* de faire du carpaccio de Jawa au sabre laser (après tout, comme le rappelle Koster, *La Menace Fantôme* nous a appris que les Jedi étaient les gagnants d'une loterie génétique, alors pourquoi pas ?) et de devenir très puissants, mais ils resteraient suffisamment rares pour préserver un caractère exceptionnel et mythique à ce statut. Seul problème: statistiquement, il aurait pu s'écouler dix ans avant qu'un élu



se réveille un matin avec des éclairs au bout des doigts. LucasArts fut clair: « *Il nous faut un premier Jedi avant Noël* » et consigne fut donnée de lâcher des indices.

Holocron comme un balai. Et ce fut fait. Des holocrons permirent aux joueurs de connaître jusqu'à quatre des cinq professions à maîtriser pour devenir jedi. La cinquième ? Pas compliqué : ils essayèrent toutes celles restantes jusqu'à tomber sur la bonne. Selon Raph Koster, à compter de ce jour, les joueurs cessèrent d'incarner ce qu'ils voulaient pour se mettre à jouer ce qu'il fallait pour maîtriser la Force. À compter de ce jour, également, le nombre d'abonnés à *SWG*, en hausse depuis plusieurs mois consécutifs, se mit à baisser. Avant, personne ne songeait à devenir Jedi, et certains pensaient même que la promesse des développeurs que « *oui, oui, c'est possible* » n'était qu'une entourloupe, faisant de ces guerriers une sorte de mythe, de conte pour enfants… Dans l'univers Star Wars des épisodes III - IV, plus cohérent que cela, ce n'était pas possible. En dévoilant la cuisine interne, un coup fatal fut porté au fantasme. Dès lors, tout le monde sut qu'il pouvait jouer avec un sabre laser, et le grinding[2] massif commença, dégoûtant chaque jour plus de monde, candidats infortunés ou simples témoins du glissement d'intérêt d'une grande partie des occupants du serveur. L'évolution qui a suivi – une succession de lieux à visiter, la rencontre avec un homme mystérieux et









un village d'entraînement des apprentis où commençait… une phase de grinding pas moins effarante – ne changea rien. Et pire, l'arrivée en 2005 du patch NGE, ne fit que rajouter des pelletées de terre sur le cercueil de *SWG*. Pour les amoureux des néons, le Jedi était devenu une classe comme une autre, ni plus rare, ni plus puissante, parachevant la banalisation du fantasme que l'équipe de base voulait précisément éviter. Et le mode de combat « dynamique », sorte de pseudo-TPS raté et une simplification radicale du jeu et de ses mécaniques économiques et sociales (*World of Warcraft* et son enviable succès venait de passer par là) dégouta le reste des troupes : *SWG* perdit la moitié de ses joueurs et agonisa dans un total anonymat jusqu'à la fermeture de ses serveurs en 2011.

> «En dévoilant la cuisine interne, un coup fatal fut porté au fantasme»

C'est reparti pour un TOR. 2011, c'est également – coïncidence peu probable – l'année de lancement de *The Old Republic*. Annoncé plus de trois ans auparavant, le successeur de *SWG* s'est bâti une réputation, non seulement d'arlésienne, mais également de gouffre à pognon. Avec un budget estimé à 250 millions de dollars, il constituait à sa sortie le jeu le plus cher de l'histoire[3]. Le problème des Jedis qui, s'il ne suffit pas à expliquer l'échec retentissant de son prédécesseur, lui a tout de même considérablement plombé les semelles, a cette fois été réglé radicalement : en se situant dans l'univers de l'ancienne République, popularisé par les RPG *KOTOR* (voir page 38), le nouveau MMO développé par le studio canadien Bioware peut aligner les manieurs de sabre comme un jeu de stratégie de la Seconde Guerre mondiale aligne les Panzer. En préambule, nous annoncions qu'à eux deux, *SWG* et *TOR* symbolisaient l'évolution du genre. La preuve : à l'âpreté, l'exigence collective de *Galaxies*, succède un *TOR* centré sur la narration, parfaitement jouable en solo (un comble) ou en duo, au contenu de groupe plus anecdotique et à la prise en main immédiate. Comme chez la concurrence, on sent la patte *World of Warcraft*, qui s'est posée sur lui, notamment sur ses combats et son artisanat. Symbolique, enfin, jusque dans son modèle économique, le jeu de Bioware a subi (avec succès, au demeurant) la transition de l'antique abonnement vers le free-to-play. Après une jeunesse tumultueuse, passée à chercher autant son public que les moyens de le fidéliser, il constitue aujourd'hui un MMO très respectable, bien calibré pour le joueur occasionnel ou solitaire, bénéficiant d'histoires personnelles liées à chaque classe particulièrement bien écrites… Mais il n'y aura personne pour, dans quinze ans, vous visser le cul sur une chaise et vous en montrer des photos d'écran, vous raconter les anecdotes qu'il y aura vécues et les personnes qu'il y a croisées. Autres temps, autres mœurs.

2. Puisqu'il y a des néophytes dans la salle : de l'anglais *grind* : action répétitive et fastidieuse ; songez à Chaplin dans *Les Temps modernes*, mais dans un jeu vidéo.
3. Depuis possiblement détrôné par *GTA V* (estimation : 260 millions).

Au fil de l'épée laser

APRÈS LES JEDI KNIGHT, L'AUTRE VIE DES JEUX D'ACTION

Les jeux de rôle, la stratégie, le piou-piou en TIE fighter, c'est bien gentil, mais ça n'a jamais comblé les fans sanguinaires avides de sang de droïde. Alors, bien sûr, il y a la série reine de l'action Star Wars, les *Dark Forces* et *Jedi Knight*. Mais ces quatre jeux ne doivent pas faire oublier qu'il y eut d'autres prétendants au titre de roi de l'action. On retrouve ici les plus méritants ; quant aux plus indignes, ils reposent en paix dans notre sinistre liste des pires adaptations Star Wars, pages 26-27.



Fais-le en mode fenêtré ou ne le fais pas

Le petit *Force Unleashed II* est un vrai farceur : si vous avez une manette, le mieux est de la débrancher le temps que le jeu se lance pour éviter les crashs. De leur côté, les heureux possesseurs de deux écrans peuvent tout de suite éditer le fichier Config.xml (C:\Users\<Nom>\AppData\Local\LucasArts\Star Wars The Force Unleashed 2\) à l'aide d'un éditeur du genre Notepad++, puis chercher la ligne « Win.Windowed » et y remplacer le « No » par « Yes ».

La série *Star Wars : The Force Unleashed* (2010)

Genre : action
À l'époque : une balade décérébrée mais immersive sur quelques planètes de Star Wars
Aujourd'hui : rien n'a changé
Où l'acheter ? Sur Steam (20 €)



Deux jeux de bonne facture, qui permettent d'incarner un Sith bien énervé et sortent en 2008 et 2010, soit au moment où l'on a commencé à avoir des jeux en 3D plutôt jolis : ça s'annonçait plutôt bien. Oui, mais le problème des *Force Unleashed*, c'est qu'ils alternent l'excellent et le désastreux sans jamais que le joueur ne sache à quoi s'en tenir, un peu comme avec un gâteau où la crème Chantilly serait mélangée à de la mousse à raser. Prenez le premier opus : il a la bonne idée de nous faire jouer l'apprenti secret de Dark Vador, envoyé se balader à l'autre bout de la galaxie pour traquer les Jedi survivants de la guerre des clones. Ce scénario se traduit par un long couloir pas trop désagréable, où des rebelles, des soldats de l'Empire et un bon milliard de robots tombent sous les coups de votre sabre laser et où vous visitez des planètes emblématiques de Star Wars. En chemin, vous gagnez de quoi améliorer votre maîtrise de la Force et de l'escrime. Le problème, c'est le côté beat-them-all à checkpoints du jeu un peu trop prononcé. À côté de cela, on vous oblige à utiliser tout un tas de combos pour finir chaque ennemi, y compris les stormtroopers de base qui sont pourtant censés mourir si on leur souffle dessus un peu trop fort. La fin des niveaux n'arrange rien, avec leurs combats de boss répétitifs et bourrés de QTE.

Stormtroopers ! Savatez-les tous ! Deux ans après cet épisode en demi-teinte, c'est *Force Unleashed II* qui débarque, armé d'un scénario toujours aussi fabuleusement creux et de graphismes revus à la hausse. Non pas que son prédécesseur soit moche : les deux *Force Unleashed* restent encore aujourd'hui assez beaux et sans doute parmi les jeux Star Wars les plus agréables à l'œil. Pour un fan de l'univers, c'est d'ailleurs un vrai plaisir de profiter de leurs environnements à la réalisation hyper soignée. Dans *Force Unleashed II*, on retrouve donc ce qui fait le charme de la série : une histoire nulle, un personnage-joueur qui ne se bat qu'avec des sabres, un usage très libre des pouvoirs de la Force et des améliorations un peu partout. Mais là où cet opus innove, c'est qu'il tient à nous faire profiter d'un sabre laser vraiment efficace, qui dézingue les stormtroopers en un coup et qui n'hésite pas à envoyer *ad patres* un soldat qui se fracasse contre un mur. Le résultat, c'est une sensation de puissance et de liberté qui rend les combats beaucoup plus agréables et fluides, d'autant que pour contrer la nouvelle vigueur du joueur les niveaux regorgent d'ennemis variés et spécialisés, souvent reconnaissables parce qu'on a vu Anakin et Luke leur quicher la tête dans l'un des films *Star Wars*.





Republic Commando, débarqué trop tard

Développer un jeu vidéo peut prendre du temps, mais parfois, trop, c'est trop : quand *Republic Commando* sort début 2005, il est déjà dépassé par toute la concurrence. Pourtant, sur le papier, LucasArts tente des trucs : un FPS Star Wars sans Force ni sabre laser, où l'on dirige une escouade de clones avec un tout petit peu de placement tactique… ça peut faire envie ! Mais le résultat ne parvient pas à se hisser à la hauteur des ambitions : à sa sortie, *Republic Commando* n'est finalement qu'un FPS scripté de plus à l'IA débile, que l'on peut traverser en bourrinant sans trop se soucier des clones, mais avec un rythme lent et mou qui n'encourage pas spécialement à s'y attarder. Donner des ordres à ses compères est possible, mais si simpliste (surtout comparé à *Brothers in Arms*, sorti la même semaine) qu'il reste bien plus facile de les laisser se débrouiller tout seuls. Et qu'importe s'ils meurent : ils réapparaissent automatiquement au checkpoint suivant. C'est d'autant plus dommage que *Republic Commando* propose une ambiance de guerre des clones sombre, bien différente de l'atmosphère bon enfant du Star Wars de l'époque, où les rayons laser touchent une fois sur cent, où l'on se relève après être tombé d'un hélico en vol et où les sabres laser ne coupent rien.

Republic Commando (2005)

Genre : FPS
À l'époque : sans intérêt en concurrence de *Half-Life 2*, *Riddick*, *Doom 3*, *Far Cry*, *PainKiller*, *Battlefield 2*, *F.E.A.R.*, *SWAT 4*, *Call of Duty 2*… On ne manquait pas de bons FPS en ces temps glorieux !
Aujourd'hui : sérieusement ? Je sais qu'on manque de bons FPS aujourd'hui, mais tout de même !
Où l'acheter ? Sur Steam (10 €) ou GOG (9 €)







Lego Star Wars, aux origines de l'Empire

Un mois après *Republic Commando*, LucasArts publiait un jeu complètement opposé : *Lego Star Wars*. Le jeu de Traveller's Tales était un jeu d'action pour petits et grands, adaptant en beat-them-all basique toute la nouvelle trilogie (y compris l'*Épisode III*, qui ne sortirait pourtant que deux mois plus tard en salle). Ses petits plus : personnages et décors semblaient fabriqués en briques Lego (alors que non, c'est un jeu vidéo, voyons !) et se cassaient en mille morceaux au moindre coup. Surtout, l'écriture était volontairement et joyeusement débile : le moindre bout de dialogue était rempli de vannes (pour les plus jeunes) et de références (pour leurs parents), qui rendaient l'ensemble finalement bien plus sympathique que son simple gameplay de base, qui n'exigeait pas grand-chose de vous à part des pressions répétées sur le bouton d'attaque. Contrairement à *Republic Commando*, il rencontra un succès immédiat et universel. Du coup un an plus tard, rebelote, LucasArts et Traveller's Tales sortaient une suite consacrée à la première trilogie, selon la même formule (*The Complete Saga*, sorti l'année suivante, regroupait les deux sur PC et les nouvelles consoles de l'époque). Depuis, Traveller's Tales a été racheté par Warner Bros., renommé TT Games et contraint de réutiliser la même formule sur plus de vingt autres jeux en sept ans. Moralité : ayez du succès, mais pas trop.

Lego Star Wars : The Complete Saga (2007)

Genre : action
À l'époque : original, rigolo pour petits et grands, faisait passer la pilule de la nouvelle trilogie
Aujourd'hui : la formule Lego en jeu vidéo a un peu vieilli…
Où l'acheter ? Sur Steam (20 €, autant attendre les soldes)

Jeux mobiles

LE CÔTÉ OBSCUR DE STAR WARS

Il y a bien longtemps, dans une galaxie si proche qu'il s'agit de la nôtre, 72 % (à vue de nez) des apps disponibles lors de la sortie des premiers smartphones étaient des simulateurs de bruit de sabre laser. Depuis, la situation a un peu changé. Un tout petit peu.





Star Wars Commander



Star Wars Heroes Path


Star Wars Insurrection


Star Wars Galactic Defense

Quand on parle de jeux mobiles Star Wars, il faut bien distinguer cinq catégories : ceux d'avant les smartphones, dont on taira par pudeur l'existence (malgré l'existence du culte *Yoda Stories*) ; ceux développés par THQ entre 2008 et 2011 et tous disparus depuis ; les jeux à licence confiés à un spécialiste du mobile, façon *Angry Birds Star Wars* ; les jeux édités par Disney depuis deux ans ; et enfin le portage de *Knights of the Old Republic*. Oui, il a une case pour lui tout seul, et on en parle déjà bien assez ailleurs dans ce magazine (le portage, à défaut d'être idéal, est relativement correct, mais il faut tout de même être motivé pour se taper un RPG de ce genre sur mobile). THQ s'était montré particulièrement prolifique, avec une demi-douzaine de jeux allant dans toutes les directions (un FPS multi, un jeu de réalité augmentée, un jeu de gestion mignon, un tower defense, une adaptation audacieuse de *Force Unleashed* avec 47 polygones à l'écran…), mais aucun n'était véritablement bon ou intéressant. À l'époque, les meilleurs jeux Star Wars mobiles venaient donc de jeux adossés à d'autres licences : les deux *Angry Birds Star Wars*, les *Lego Star Wars*, les tables de flipper avec Luke Skywalker… même *Tiny Death Star* (jeu de gestion d'étoile noire en gros pixels, plaisant à regarder mais infesté des pires magouilles du free-to-play de l'époque) pouvait passer pour un passe-temps correct, c'est dire le niveau.

Ces apps ne sont pas les apps que vous recherchez. Depuis que Disney a repris la main sur Lucasfilm, les choses ont-elles tant changé ? Pas vraiment. Comme THQ en son temps, Disney enchaîne les jeux dans des genres différents, avec souvent un rapport assez lointain avec le Star Wars d'antan. Et pas toujours avec succès, d'ailleurs : *SW : Assault Team*, tentative de faire un jeu de combat de cartes à collectionner dans l'univers Lucas, a ainsi été retiré des app stores quelques mois à peine après sa sortie. Le reste, disponible autant sur Android que sur iOS, se contente d'imiter les apps qui marchent à côté : le *Star Wars Commander* développé par Playdom est un copier-coller de *Clash of Clans* (seule originalité : vous pouvez choisir de construire une base de l'Empire ou de la rebellion) ; *SW : Galactic Defense*, par ngmoco, est un tower defense d'un classicisme ronflant ; *SW : Heroes Path* (de Bkom) recopie *Hitman GO* sans s'en cacher, toute honte bue (et en relookant les héros de Star Wars au passage)… Plus récemment, vous avez *Star Wars : Rebels*, par Gigataur, un platformer générique et un peu rigide, basé sur le dessin animé actuellement diffusé, et *Star Wars : Insurrection* (*Uprising* en VO) un hack & slash développé par Kabam, pas déplaisant ni moche, mais pas bien intéressant non plus. Enfin, *Star Wars : Galaxy of Heroes* (développé chez Electronic Arts par Capital Games, le développeur de *Heroes of Dragon Age*) est le tout dernier arrivé : il s'agit d'un jeu de combat « tactique » à l'intérêt hélas fort limité et bien pourri par son système free-to-play. Vous l'aurez compris, il n'y a rien (ni dans le passé, ni dans le présent) de bien réjouissant dans l'univers SW transposé sur mobile. Finalement, la meilleure app est peut-être simplement l'app Star Wars officielle, remplie ras-la-gueule de gadgets inutiles (emojis, gifs, effets pour selfies, banque de sons) mais vaguement rigolos. Eh oui, on en est là.



PIXELS, TEXTURES ET INDIFFÉRENCE

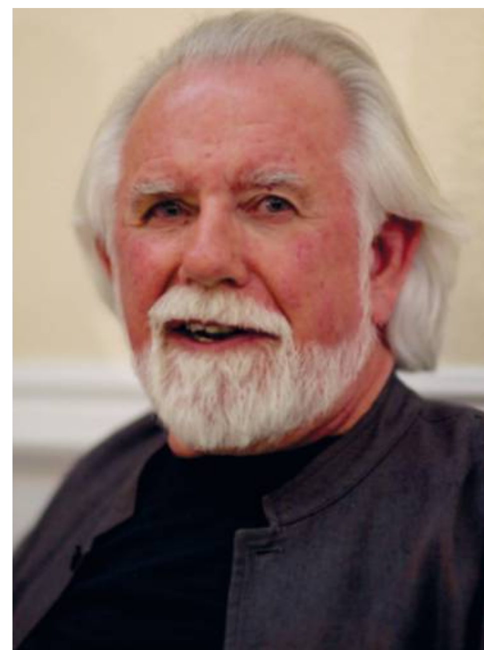
COMMENT GEORGE LUCAS FIT NAÎTRE L'INDUSTRIE DE LA 3D SUR ORDINATEUR

Aujourd'hui, vous avez probablement joué à un jeu vidéo. Vous avez admiré des millions de pixels bouger sur l'écran, des lumières dynamiques, des ombres finement reproduites, le tout saupoudré d'un peu de motion blur et d'antialiasing. Tout cela, vous le devez en partie à Star Wars et à son créateur George Lucas. Nous allons vous raconter la préhistoire du graphisme 3D, une époque folle durant laquelle des pionniers de l'ordinateur ont eu la chance de rencontrer de riches entrepreneurs visionnaires comme Lucas (et plus tard, Steve Jobs) qui les ont poussé à repousser les limites de la technologie.

Au printemps 1977, alors que *La Guerre des Étoiles* sort sur les écrans de ciné américains, George Lucas est à Hawaii. Le jeune réalisateur ne croit pas du tout au succès du film, alors pour éviter d'avoir à supporter les critiques, il s'est exilé en plein milieu de l'océan Pacifique. Il faut dire qu'après les premières projections auprès de ses amis, ça n'a pas été un tonnerre d'applaudissements. Pourtant, quelques jours après son arrivée sur l'île, Lucas reçoit un coup de fil du patron de la 20th Century Fox. « *Allume la télé ! Mets CBS !* », lui dit son boss. Lucas y découvre alors le présentateur vedette de l'époque, Walter Cronkite, expliquant le nouveau « *phénomène* Star Wars », un film de science-fiction en train de péter tous les records au box-office. « *C'est à ce moment-là*, dira Lucas trente ans plus tard lors d'une interview, *que j'ai compris que ça allait être un énorme succès.* »

Des effets à l'ancienne Avec *Star Wars*, George Lucas devient riche à millions. Il entame logiquement la production d'une suite, *L'Empire contre-attaque*, et veut que les effets spéciaux y soient encore plus révolutionnaires que sur le premier épisode. Il a déjà une structure pour ça : Industrial Lights & Magic (ILM), une société créée quelques années auparavant pour réaliser les scènes les plus impressionnantes de *Star Wars*. Dans un vieil entrepôt industriel à côté de l'aéroport de Los Angeles, une cinquantaine d'ingénieurs, de décorateurs et d'étudiants avaient réalisé les effets spéciaux et les costumes en bricolant des caméras et en dévalisant les stocks d'un magasin de surplus militaire de la Seconde Guerre mondiale. ILM avait bien utilisé quelques ordinateurs – notamment pour réaliser un X-wing en 3D fil de fer utilisé dans l'une des scènes, ou pour contrôler le mouvement des caméras – mais restait avant tout une boîte d'effets à l'ancienne, préférant les maquettes, la mousse et les poulies. Lucas, lui, comprend que l'avenir est ailleurs. À une époque où *Pac-Man* n'a pas encore été inventé, le jeune réalisateur barbu sent que les ordinateurs vont révolutionner l'industrie du divertissement.

Ed Catmull, le Père fondateur Pendant que Lucas réalisait ses premiers films, un jeune homme brillant, étudiant à l'université de l'Utah, passionné d'informatique et de



Alvy Ray Smith, l'un des gourous technologiques du Graphics Group.

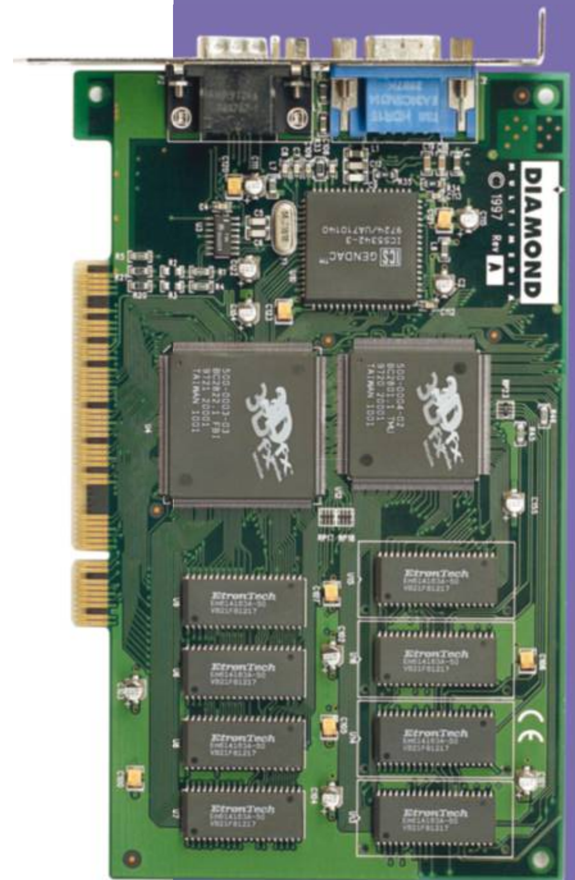
dessin animé, défrichait un territoire alors inconnu, celui du graphisme 3D. Au début des années 1970, Edward Catmull a une idée géniale : il veut coller des images 2D sur les faces d'un objet 3D générées par un ordinateur. Boum, il vient d'inventer le concept de textures, qui est encore aujourd'hui à la base de tout ce qu'affiche une carte graphique. Il va aussi mettre au point quelques-uns des premiers algorithmes d'anticrénelage (merci à lui, vraiment), il trouve comment modéliser des surfaces courbes, crée avec deux de ses condisciples la notion d'*alpha channel* (c'est-à-dire la gestion de la transparence à l'écran) et découvre le *z-buffering*, un système qui permet à l'ordinateur d'afficher les pixels selon leur profondeur dans une scène en trois dimensions. S'il y a un Panthéon du graphisme 3D, il faudra absolument y enterrer cet homme. Petite anecdote, dans son groupe d'étudiants se trouve un Français, un certain Henri Gouraud, ex-centralien et fils d'un général de 1914-1918. C'est lui qui est à l'origine du Gouraud shading, une technique qui fut très à la mode dans les jeux vidéo à la fin des années 1990 (comme

AU DÉBUT DES ANNÉES 1980, GEORGE LUCAS NE PIGE QUE DALLE AUX ORDINATEURS.

TIE Fighter, dont nous vous parlons dans ce numéro). Lucas et Catmull, évidemment, vont se rencontrer. En juillet 1979, le réalisateur vedette bombarde le jeune programmeur à la tête de la Lucasfilm Computer Division, une branche chargée d'explorer les technologies informatiques.

Visionnaire accidentel Alvy Ray Smith, embauché par Catmull pour diriger le département le plus important de la Computer Division, le Graphics Group, analyse cette période : « *Lucas a beaucoup influencé ma vie et il a permis à l'industrie du graphisme informatique d'en être là où elle est aujourd'hui. Il mérite le titre de visionnaire au sens où il a été l'un des premiers à se lancer là-dedans et nous a payé de généreux salaires pendant des années. Mais je crois qu'il ne comprenait pas tout le potentiel de cette technologie. C'est pour ça que je dis que c'est un "visionnaire accidentel"* ». Les témoignages sont clairs, à l'époque, au début des années 1980, George Lucas ne pige que dalle aux ordinateurs. Il pense surtout qu'ils seront utiles

3DFX VOODOO



La Voodoo de 3dfx, première carte accélérée 3D accessible au grand public, fut le résultat direct des recherches effectuées par Catmull et son équipe chez Lucasfilm puis chez Pixar.





Ed Catmull, relax, au début des années 1980.

Il est désormais le président de Pixar et du studio d'animation de Walt Disney.



pour certains domaines du cinéma, comme le montage ou la gestion des caméras, mais il ne perçoit pas encore que ces machines pourront, dans un futur proche, générer des images photo-réalistes, voire des films d'animation entiers. ILM, avec ses maquettes et ses bricolages, reste donc pour lui le moyen numéro un de réaliser les effets spéciaux de *L'Empire contre-attaque*. Cela crée une certaine tension entre les modernes et les anciens. « *Les gars d'ILM ne voulaient pas se mélanger avec ceux des ordinateurs* », avouait Lucas lors d'une interview à *Wired* en mai 2015.

1024 x 768 Catmull reçoit tout de même un planning clair de ce qu'il doit faire avec son équipe de prodiges. « *Je leur ai demandé de me réaliser un système de montage numérique et un ordinateur spécialisé dans le graphisme* », se souvient Lucas. Le Graphics Group se met alors au boulot. Sans trop regarder à la dépense, il commence à fabriquer à partir de zéro un ordinateur surpuissant. Alors que les machines les plus perfectionnées du moment, comme la console Atari VCS 2600, plafonnent à une résolution de 160 x 262, leur bébé monte jusqu'à 1024 x 768. Ses quatre processeurs en parallèle peuvent encaisser 40 millions d'instructions par seconde, soit dix fois la puissance des PC à base d'Intel 386 qui ne sortiront qu'à la décennie suivante. On peut donc dire que c'est avec la carte bleue de George Lucas que sera construite la première

« AVEC STAR TREK, NOUS VOULIONS METTRE GEORGE LUCAS SUR LE CUL »



grosse station graphique du monde. Et quand il faut baptiser ce bijou technologique, l'équipe invente néologisme anglo-espagnol signifiant « produire des images ». Ils prennent « Pix » (« pics » en anglais voulant dire « images ») et lui rajoutent le suffixe « er » de l'infinitif espagnol. Puis se disent que le suffixe en « ar », ça sonne comme radar, ça fait hi-tech et ça marche mieux. C'est ainsi que naît le Pixar Image Computer. Oui, le nom doit vous dire quelque chose.

Beau mouvement de caméra George Lucas a donc un jouet magnifique entre les mains, une bécane hors-normes capable de produire les images informatiques les plus réalistes du moment. Mais il n'en fait rien. Alors que *L'Empire contre-attaque* est en production, Catmull et ses collègues apprennent que le réalisateur ne souhaite pas utiliser d'ordinateurs pour les effets spéciaux. Ils ne comprennent plus trop pourquoi ils ont été embauchés, et pourquoi ils ont dépensé tout cet argent à créer le Pixar. En 1982, ILM leur offre tout de même un os à ronger sur *Star Trek II : The Wrath of Khan*. Si la majeure partie du film utilise encore des maquettes pour reproduire les combats spatiaux, la Paramount veut une séquence entièrement générée par ordinateur. Cette courte scène, un survol d'une planète morte qui se transforme en un monde fertile couvert d'eau et de végétation, de 65 secondes (visibles sur YouTube : cpc.cx/dxi) va devenir historique. C'est la première fois qu'un film de cinéma mélange des plans classiques et des plans générés entièrement par ordinateur (en CGI, comme on dit à Hollywood). Chargé de la scène, Alvy

PREMIÈRE MAIN ANIMÉE EN 3D



En 1972, Catmull modélise sa main gauche en 3D (elle contient 350 triangles), y rajoute une texture et l'anime. Cette petite vidéo d'une minute est conservée à la Librairie du Congrès américain pour sa valeur historique.

LUCASFILM GRAPHICS GROUP EN 1984



C'était donc la mode des chemises à rayures rentrées dans le pantalon.

PIXAR IMAGE COMPUTER



Le Pixar Image Computer dans son gros boîtier gris granite. Il est désormais exposé dans quelques musées informatiques.

RENDERMAN



Renderman, dont le développement s'est fait chez Lucasfilm au début des années 1980, est encore utilisé aujourd'hui pour certains travaux de rendu 3D.

SHERLOCK

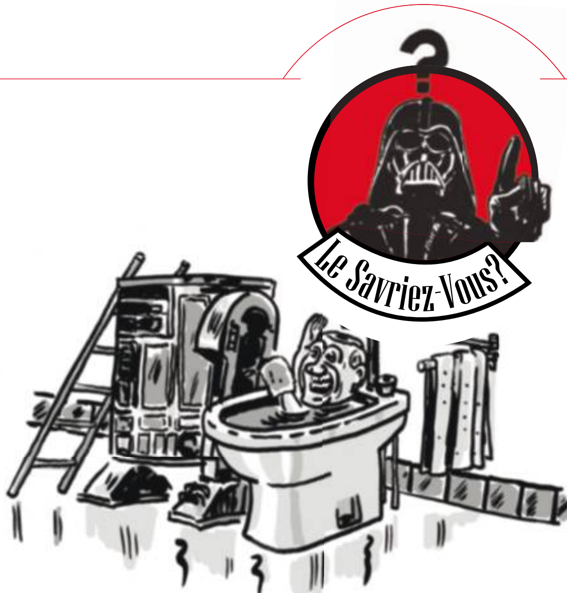


Le chevalier en vitraux de *Young Sherlock Holmes*, premier personnage photoréaliste de l'histoire du cinéma.

Ray Smith la transforme en pot-pourri des technologies 3D du moment : génération des montagnes par fractales, système de particules, textures haute résolution… « *Nous voulions mettre George Lucas sur le cul* », raconte-t-il dans ses mémoires. Après la projection, Lucas est apparu à la porte de son bureau et lui a dit : « *Beau mouvement de caméra !* » avant de repartir aussitôt. Pas un mot sur la technique. Pas un mot sur la qualité de l'image ou le réalisme des textures. Autant vous dire que Smith a dû l'avoir mauvaise.

Le photoréalisme de l'époque. Entre 1982 et 1985, le Graphics Group continue son petit bonhomme de chemin. Dans son livre *The Pixar Touch*, le journaliste David Price relate l'ambiance de l'époque : George Lucas passait régulièrement voir sa bande de magiciens informatiques et leur demandait quelques explications techniques. Il voulait qu'on s'adresse à lui comme à un expert en graphisme 3D (Smith, plus tard, racontera que Lucas n'y « *connaissait absolument rien* »…). C'est durant cette période que Catmull, Smith et deux de leurs ingénieurs, Loren Carpenter et Robert Cook, développent le Renderman. Ce logiciel deviendra le mètre-étalon du rendu 3D pour les trois prochaines décennies. Sur Renderman, ils standardisent les premiers shaders – c'est-à-dire la façon dont la lumière de chaque pixel est calculée – et mettent au point un algorithme de rendu, le *Render everything your eyes see* (REYES). Cette architecture est encore aujourd'hui à la base de tout ce qu'affiche un film d'animation 3D ou un jeu vidéo. Renderman sera utilisé pour produire un premier court-métrage d'animation 3D, *The Adventures of André & Wally B.* Récemment embauché à la division informatique de Lucasfilm, un certain John Lasseter participe à sa conception. Ce film est présenté en 1984 au SIGGRAPH, la grande messe mondiale du graphisme 3D, tout le monde est époustouflé : c'est la première fois qu'on y voit du motion blur (oui, ce truc que vous désactivez en priorité dans les options graphiques…), des arrière-plans 3D complexes et des formes souples capables de s'étirer ou de s'aplatir. Catmull a dû utiliser un superordinateur Cray pour calculer chaque image.

Renderman brille une nouvelle fois en 1985 sur le film *The Young Sherlock Holmes*. Le Graphics Group y crée le premier personnage photoréaliste de l'histoire du cinéma, un chevalier constitué de vitraux. Regardez la photo qui agrémente cette page, et vous verrez que le photoréalisme de 1985 n'est pas le même qu'aujourd'hui.



« *Je travaille avec un nain (très gentil, et il se lave dans un bidet) et deux de tes compatriotes, Mark Hamill et Tennyson (non, ce n'est pas ça) Ford. Ellison ? (non plus). En tout cas un jeune homme dégingandé qui est probablement intelligent et amusant. Mais bon dieu, ils me donnent l'impression d'avoir 90 ans, et me traitent comme si j'en avais 106. Ah voilà, Harrison Ford – tu as déjà entendu parler de lui ?* » Ces lignes surréalistes sont tirées d'une lettre qu'Alec Guinness (alias Obi-Wan Kenobi) a écrit à son amie Anne Kaufman pendant le tournage du premier *Star Wars*. L'opinion de Guinness au sujet des films n'a pas beaucoup évolué au fil des années : avant même d'avoir accepté le rôle, il parlait de « *niaiseries de contes de fée* ». Des années plus tard, il fit promettre à un fan qui avait vu le film cent fois de ne plus jamais le regarder et dit « *espérer de tout son cœur que ce garçon de trente ans ne soit pas en train de s'enfermer dans un monde imaginaire rempli de banalités infantiles* ».



Mais pour l'époque, c'est un exploit technologique. Est-ce que cela va émouvoir George Lucas ? Non. Cinq ans après avoir créé sa division informatique, le réalisateur, encore plus riche, encore plus célèbre, reste indifférent à ce que produisent Catmull et son équipe. Alors qu'il filme *Le Retour du Jedi*, il persiste à utiliser des maquettes et des bons vieux monstres en papier mâché. Souvenez-vous de la scène du rancor, dans la forteresse de Jabba : il ne vous a sûrement pas échappé que la bête était une pauvre marionnette en carton.

Des milliards et des millions. Le rôle de George Lucas dans l'émergence du graphisme 3D généré par ordinateur est donc très étrange. Il fut sûrement l'un des premiers à y croire. Il a payé toute sa division informatique rubis sur l'ongle pendant une demi-décennie. C'est grâce à son compte bancaire qu'ont été développées les bases de la discipline. Mais il n'en aura jamais vraiment profité. En fait, comme cela est le cas pour de nombreux visionnaires avant lui, il est arrivé trop tôt. Catmull et Smith, lorsqu'ils travaillaient chez Lucasfilm, ont calculé le prix que Lucas aurait dû débourser pour produire un film en 3D photo-réaliste de 90 minutes sur ordinateur. Le résultat : 75 milliards de dollars – 5 000 fois le prix d'une grosse production hollywoodienne des années 1980. En 1985, Lucas et Catmull comprennent donc qu'ils n'ont plus grand-chose à faire ensemble.



Catmull veut fonder sa propre société, car il rêve toujours de réaliser un film d'animation grâce à son ordinateur Pixar et son logiciel Renderman. Lucas, lui, veut cinq millions en cash pour recouper ses pertes (et accessoirement payer son divorce, entamé en 1983, qui lui coûte une petite fortune)

Les investisseurs ne se bousculent pas au portillon. Les multinationales General Electrics (pour concevoir des voitures en 3D) et Philips (pour sa division imagerie médicale) viennent tout de même prendre la température. Ed Catmull, dans son livre *Creativity Inc.*, raconte : « *On savait que partir avec GE ou Philips signifiait la fin de nos rêves de cinéma d'animation 3D, mais c'était le prix de notre survie* ». Heureusement pour lui, ces deals (qui auraient sûrement changé l'histoire du cinéma et de l'informatique) vont tomber à l'eau à quelques jours de leur signature. Pour remplacer Lucas, il fallait à ces pionniers un autre visionnaire, si possible très riche et un peu barré. Ils vont le trouver début 1986 : c'est Steve Jobs.

Le Big Bang Toy Story. Le jeune fondateur d'Apple vient juste de se faire virer de sa propre société par le manager qu'il avait lui-même embauché. Il a un compte bancaire qui déborde et du temps libre, il rachète donc le Graphics Group. Catmull et Smith nomment la société Pixar, du nom de leur seule source de revenus, leur gros ordinateur spécialisé dont ils réussissent à vendre quelques exemplaires au gouvernement et à Disney. Cela ne suffit pas à remplir les caisses. Malgré quelques contrats pour réaliser des publicités, Pixar saigne du cash. Les technologies informatiques disponibles ne permettent toujours pas de réaliser le rêve de Catmull, c'est-à-dire un film d'animation 3D entièrement réalisé sur ordinateur. Steve Jobs pensera même un temps vendre la société à Microsoft. Oui, nous aurions pu avoir des films Pixar avec Clippy d'Office dans le rôle principal…

Le retournement de situation arrive en 1991. Comme ils ont eu la politesse de suivre à la lettre la loi de Moore, les processeurs sont devenus de plus en plus costauds, la puissance de calcul est montée en flèche, le prix du matos a baissé. Alors Catmull, avec l'appui de Disney, finit par se lancer et entame le chantier de sa vie, *Toy Story*, avec John Lasseter qu'il avait embauché quelques années auparavant chez Lucasfilm. C'est un cauchemar. Chacune des 115 000 images du film, générées par le logiciel Renderman, nécessite entre 45 minutes et 30 heures de calcul fournies par

POUR REMPLACER LUCAS, IL FALLAIT UN AUTRE VISIONNAIRE, SI POSSIBLE TRÈS RICHE ET UN PEU BARRÉ.

117 stations graphiques spécialisées. À raison de trois minutes produites par semaine (et un scénario qu'il a fallu entièrement réécrire à mi-chemin), Catmull termine le film au forceps au bout de cinq années de galère. Mais le succès est immédiat. *Toy Story* est le Big Bang du graphisme 3D, le film qui fait comprendre à toute



THE ADVENTURES OF ANDRE AND WALLY B.

Les personnages 3D de *The Adventures of André & Wally B.*, produit par la Lucasfilm Computer Division en 1984. Il faudra attendre trois bonnes décennies pour que les PC grand public puissent calculer en temps réel ce genre d'images.



LE GENESIS EFFECT

Le « Genesis Effect » de *Star Trek II* (1982) fut l'une des premières scènes produites sur l'ordinateur Pixar de Lucasfilm. Ce relief généré en fractales était à l'époque un véritable exploit technique.

l'industrie du divertissement que les ordinateurs et leur capacité à afficher des images 3D photoréalistes vont bouleverser l'industrie du divertissement, exactement comme George Lucas l'avait prophétisé (sans vraiment trop comprendre comment) quinze ans auparavant. La qualité des images de *Toy Story* frappe le monde du jeu vidéo, qui en est encore à l'âge de pierre avec ses jeux d'aventure en 2D basse résolution et quelques rares jeux en 3D (dont *Doom*, sorti deux ans auparavant) qui ont bien du mal à tourner sur les Intel 486 de l'époque.

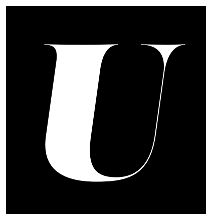
Merci George. C'est à ce moment-là qu'un fabricant de puces spécialisé, 3dfx, décide de se lancer sur le marché de la 3D grand public. En 1996, grâce à une baisse du prix des composants, les trois fondateurs de la société comprennent qu'ils peuvent créer un processeur capable d'afficher en temps réel des images d'une qualité « pixarienne » sur l'ordinateur de monsieur Tout-le-monde. Ils vont même aller voir Pixar pour leur proposer un accord. Gordon Campbell racontera plus tard sa rencontre avec Steve Jobs : « *Je lui ai dit, vous savez, vous avez Pixar, nous avons cette superbe architecture 3D temps réel, on devrait travailler ensemble. Sa réponse m'a étonné, il m'a dit que oui, ça serait sûrement fun, mais que pour l'instant, il préférait se concentrer sur les performances techniques de Pixar* ». Imaginez comme l'histoire du jeu vidéo aurait pu être différente si Steve Jobs avait accepté de participer au lancement de la première carte accélérée 3D… Après plusieurs années d'efforts, 3dfx sort le processeur d'accélération 3D Voodoo, qui va révolutionner le jeu vidéo sur PC. Il intègre toutes les inventions faites par Catmull et ses collègues dans les années 1970 et 1980. À cause d'une mauvaise gestion, 3dfx déposera le bilan au début des années 2000, mais Nvidia et Ati s'engouffreront dans la brèche et démultiplieront la puissance des cartes 3D, jusqu'à réaliser (voire dépasser) le rêve des fondateurs de 3dfx. Désormais, ce n'est plus le monde du jeu vidéo qui court après le cinéma, la tendance s'est presque inversée. Ainsi, au début de l'année, Pixar a acquis les droits d'utilisation du moteur de rendu QMC de Nvidia pour améliorer ses images.

George Lucas, lui, finira par céder aux charmes des effets spéciaux en CGI. En fait, il en tombera même complètement amoureux et les utilisera comme un bourrin sur les épisodes *I*, *II* et *III*. Pour beaucoup de fans, ces trois films ont perdu le charme de la première trilogie et de ses bricolages à l'ancienne. Mais il est difficile de lui en vouloir. Si nous pouvons aujourd'hui jouer à *League of Legends* et *GTA V* à 60 images par seconde, c'est parce que 40 ans auparavant, les spectateurs américains se sont rués sur le premier épisode de *Star Wars* et ont permis à Lucas de financer à perte une bande d'ingénieurs et de programmeurs trop en avance sur leur temps. De quoi tout pardonner au bonhomme. Oui, même Jar-Jar Binks.



NOTRE GUIDE DE STAR WARS BATTLEFRONT

Hoth moi d'un doute



Un mois, tout pile. C'est ce qui a séparé la sortie de *The Force Awakens* au cinéma du nouveau jeu vidéo Star Wars, un FPS surtout multijoueur que l'on doit au studio derrière *Mirror's Edge* et les *Battlefield* (et *Shrek Extra Large* sur Gamecube, mais franchement je ne sais pas si ça valait le coup de le préciser). Le jeu ne fait certes pas l'unanimité, mais il y a un point sur lequel tout le monde tombe d'accord : ce *Battlefront* est le rêve humide de tous les fans de Star Wars. Ses décors superbes transportent instantanément sur Tatooine, Hoth ou Sullust ; ses affrontements jusqu'à 40 joueurs font revivre les batailles qu'on regardait gamins avec des étoiles dans les yeux ; le son d'un blaster qui crache ses lasers et le mugissement d'un TIE fighter posent tout de suite l'ambiance des films. Au cours d'une séance de divination particulièrement réussie - elles ont lieu tous les lundis matin à la rédac, jour où un nombre alarmant de nos collègues se fait porter pâle - nous avons pressenti que des hordes de fans de la saga allaient donc se jeter sur *Star Wars Battlefront*.

Si vous avez voulu profiter du dernier jeu Star Wars à la mode pour vous en mettre plein les mirettes, vous serez donc content d'apprendre que les prochaines pages s'évertueront à vous enseigner les rudiments du combat d'infanterie entre stormtroopers et rebelles ainsi que les arcanes d'un mode de jeu particulièrement retors, sans oublier le maniement des héros et des armes. Notre guide se terminera par un tableau rempli de signes cabalistiques qui explique l'utilité de chacun des objets du jeu.

Notre test de *Star Wars Battlefront* est publié dans le Canard PC n°330 (disponible à la mi-décembre).



Bien configurer

Il n'y a pas besoin d'être un ingénieur de la NASA pour configurer *Star Wars Battlefront*, mais quelques options gagnent à être connues. La taille du champ de vision (FOV) vaut par exemple la peine d'être réglée à votre guise (chez nous, le taquet est placé au minimum sur 70). Vérifiez également que « l'échelle de rendu » est bien à 100% minimum, sans quoi votre jeu deviendra laid très vite. Nous avons aussi désactivé le flou de mouvement, mais pour le coup c'est affaire de goût personnel. Au niveau des contrôles, on vous conseille également de changer la touche d'au moins une des cartes : il est plus facile de balancer une grenade en appuyant sur « F » que sur « & ».

Modes de jeu

LE SOLO — VADOR QUAND VOUS FETT DU SOLO

Malgré une grande variété de missions, jouer en solo n'est pas vraiment la meilleure manière de profiter de *Star Wars Battlefront*. On vous recommande quand même les missions de formation, qui permettent d'apprendre à piloter des véhicules ou des héros loin du stress d'une grande bataille multijoueur.

Bien que la plupart des scénarios solo aient une valeur ludique proche du néant, il est possible d'y être accompagné par un ami. Si l'expérience vous tente, goûtez surtout aux modes de survie, qui vous demandent de résister à des vagues de soldats ennemis dans une ambiance assez grisante.



LE MULTI — LEELOO DALLAS MULTIPA... AH NON MERDE, C'EST UN AUTRE FILM.

Star Wars Battlefront propose de nombreux modes multijoueurs, mais la plupart des fans vont surtout en squatter deux : l'attaque des marcheurs et l'escarmouche. Le premier est une bataille scénarisée, en plusieurs étapes, qui jouit d'une ambiance très réussie. Nous consacrons une page entière à ce mode de jeu dans ce guide. Quant à l'escarmouche, il s'agit d'un match à mort assez classique, sans héros ni véhicules : seule l'utilisation des couverts, le travail d'équipe et l'adresse au tir permettent d'y dominer, ce qui explique sa popularité.

D'autres modes méritent votre intérêt (la cargaison qui est une capture du drapeau simple mais amusante, la zone de largage qui est en fait un roi de la colline dynamique, etc.), hélas ils n'ont pas le succès du mode d'attaque des marcheurs et personne n'aime se battre sur des serveurs à moitié vides.



Quelques conseils de base

PARCE QUE BON, FAUT PAS DÉCONNER.

Se ruer sur le champ de bataille en tirant partout, c'est bien. Non, franchement, ça met de l'ambiance et ça fait une victime facile de plus pour les autres. Allez, vous allez poser votre blaster deux minutes et nous écouter un peu, ça pourrait bien vous sauver la vie. Mais oui, mais oui. Nous aussi on veut « faire piou piou ».

LE RADAR ET SES FLASHS INFO



Battlefront troque l'habituelle minimap contre un radar, trop souvent ignoré par les joueurs. Ici, les positions des ennemis sont indiquées comme sur une boussole, sachant que l'illumination du point central indique la présence d'au moins un méchant dans l'environnement direct, tandis que les « parts de gâteau » concernent la moyenne portée et les traits qui sont à leur extrémité, la longue portée. Aussi, la couleur est importante puisqu'un rouge vif indique qu'au moins un méchant se trouve à notre hauteur dans la zone concernée, tandis qu'un rouge sombre signifie que la ou les présences détectées sont plus basses ou plus hautes.

RIEN NE SERT DE COURIR, ÇA NE SERT À RIEN

Maintenant que vous savez lire le radar, sachez qu'il reste tout à fait possible d'échapper à sa vigilance. Concrètement, sprinter ou tirer vous font apparaître. À l'inverse, vous restez « invisible » si vous vous contentez de sauter, lancer une grenade ou courir normalement. N'hésitez donc pas à trotter tranquillement lorsque vous approchez de vos ennemis, vous pourriez les surprendre.

L'ÉPAULE OU LA CÔTE ?



Les habitués du FPS ont tous ce même réflexe en arrivant sur Battlefront : Épauler puis tirer… et mourir. Alors oui, le fait d'épauler permet d'être plus précis mais, d'une manière générale, les tirs à la hanche sont largement suffisants pour venir à bout d'un ennemi qui se trouve à courte, voir moyenne portée.



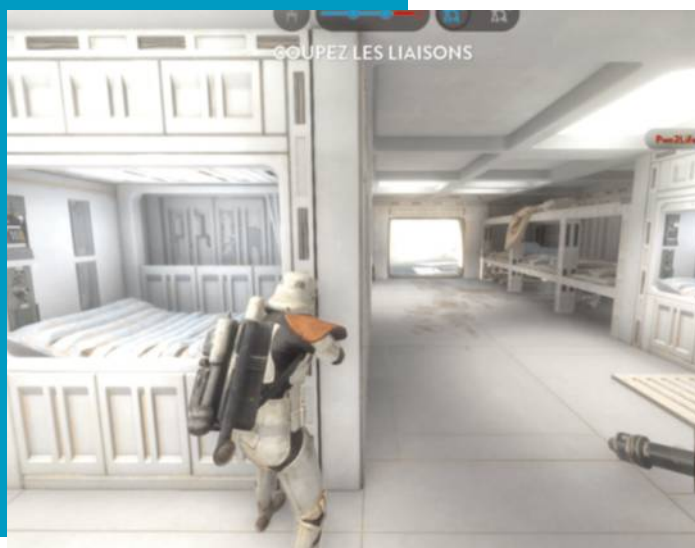
BOOM, HEADSHOT !

Sous bien des aspects, *Battlefront* est un jeu simple mais cela n'a pas empêché les développeurs de rendre les tirs à la tête dévastateurs. N'hésitez donc pas à monter légèrement votre mire pour viser la caboche de votre adversaire, plutôt que de vous acharner sur son torse.

LES PREMIERS SERONT LES TROISIÈMES

Usez et abusez de la vue à la troisième personne, même si vous êtes du genre à préférer le FPS. En effet, celle-ci permet de voir plus largement et donc, de tendre des embuscades plus facilement. En plus, le fait de tapoter la touche qui permet de changer de vue (C, par défaut) fait changer la caméra d'épaule et permet ainsi de s'adapter à l'architecture des lieux. A l'inverse, la vue FPS, plus proche de l'action, reste très utile.







RED EAGLE ™



BLACK HAWK ™



GOLD PHOENIX ™

G-MASTER

MONITORS4!GAMERS

iiyama

iiyama | G-MASTER | MONITORS4!GAMERS







RED EAGLE ™



GB2488HSU | GB2788HS

Panel	TN LED / 1920 x 1080
Response time	1 ms, 144Hz, FreeSync™
Features	OverDrive, Black Tuner, Blue Light Reducer, Predefined and Custom Gaming Modes
Inputs	DVI-D, HDMI, DisplayPort
Audio	speakers and headhpone connector
HAS	13 cm

BLACK HAWK ™



GE2488HS | GE2788HS

Panel	TN LED / 1920 x 1080
Response time	1 ms, 60Hz
Features	OverDrive, Black Tuner, Blue Light Reducer, Predefined and Custom Gaming Modes
Inputs	VGA, DVI-D, HDMI
Audio	speakers and headhpone connector
HAS	-

GOLD PHOENIX ™



GB2888UHSU

Panel	TN LED / 3840 x 2160
Response time	1 ms, FreeSync™
Features	OverDrive, Black Tuner, Blue Light Reducer, Predefined and Custom Gaming Modes
Inputs	DVI-D, HDMI, DisplayPort
Audio	speakers and headhpone connector
HAS	13 cm

L'Arsenal

Des flingues, des armes, des pétoires, des pétards, des calibres… Battlefront en compte quelques-uns et il est toujours bon de savoir ce qui nous attend, avant de cramer ses crédits durement gagnés. D'ailleurs, puisque nous sommes tous les trois (Vous avez noté qu'un type lit par dessus votre épaule depuis trois stations de métro ?), profitons-en pour quelques conseils.

1 – Si une arme ne vous dit rien, ne l'achetez pas. L'achat de nouvelles cartes malmènera déjà suffisament votre réserve de crédits.
2 – À propos des crédits, ne perdez pas votre temps avec les défis (abattre 50 véhicules, etc…), 90% d'entre eux offrent des récompenses ridicules.
3 – Ne faites jamais confiance aux contrebandiers. Jamais.

Tirs pour tuer : le premier chiffre correspond aux tirs à bout portant, le deuxième aux tirs à portée maximale.

A-280C



Niveau de déblocage : immédiat
Prix : 1500 crédits
Tirs pour tuer : 4 à 9
Tirs avant surchauffe : 27
Type : automatique

L'arme de base des rebelles, que vous pourrez utiliser du côté impérial à partir du rang 8 et en échange de 1500 crédits. Une arme versatile mais qui n'excelle nulle part.

E-11



Niveau de déblocage : immédiat
Prix : 1500 crédits
Tirs pour tuer : 3 à 7
Tirs avant surchauffe : 19
Type : automatique

L'arme de base des soldats de l'Empire, que vous pourrez utiliser du côté rebelle à partir du rang 8 et en échange de 1500 crédits. Aussi versatile que l'A-280C mais avec moins de recul, des dégâts plus élevés et une surchauffe plus rapide.

DH-17



Niveau de déblocage : 3
Prix : 500 crédits
Tirs pour tuer : 4 à 20
Tirs avant surchauffe : 23
Type : automatique

Un pistolet très efficace à courte portée, mais dont les dégâts sont très faibles à moyenne et longue portée. Redoutable entre des mains qui n'ont pas besoin d'arroser pour mettre quatre coups au but.

DLT-19



Niveau de déblocage : 3
Prix : 550 crédits
Tirs pour tuer : 7 à 8
Tirs avant surchauffe : 39
Type : automatique

Une grosse mitrailleuse dotée d'une dispersion raisonnable et d'un très haut débit de tir. Petit piège : ses dégâts ne faiblissent pratiquement pas avec la distance mais ses lasers subissent rapidement les effets de la gravité. En somme, limitez-vous aux portées courtes et moyennes.

RT-97C



Niveau de déblocage : 5
Prix : 1250 crédits
Tirs pour tuer : 6 à 8
Tirs avant surchauffe : 39
Type : automatique

Avec une lunette de visée, moins de dispersion et plus de dégâts, la RT-97C ressemble à une version améliorée de la DLT-19. Mais il faudra dompter son recul vertical démentiel pour faire mouche.

CA-87



Niveau de déblocage : 8
Prix : 1500 crédits
Tirs pour tuer : 1 à laissez tomber…
Tirs avant surchauffe : 3
Type : semi-automatique

Un fusil à pompe qui tire des lasers. Je dois vraiment vous faire un dessin ? Bon, d'accord, elle ressemble surtout à un tromblon. Ou à un pot d'échappement de Clio 16S.

T-21



Niveau de déblocage : 10
Prix : 2500 crédits
Tirs pour tuer : 2 à 3
Tirs avant surchauffe : 12
Type : semi-automatique

Une arme destinée à la moyenne portée, mais dont l'absence de viseur optique impose de soigner ses tirs. Idéale si vous êtes du genre à enchainer les headshots sans même vous en rendre compte.

SE-14C



Niveau de déblocage : 14
Prix : 2500 crédits
Tirs pour tuer : 5 à 10
Tirs avant surchauffe : 29
Type : rafales

Un blaster qui tire des rafales de cinq lasers est très efficace à courte portée.
Par contre, avec la dispersion de ses tirs, il faut être joueur pour l'utiliser à moyenne ou longue portée. Très joueur…

EE-3



Niveau de déblocage : 17
Prix : 2500 crédits
Tirs pour tuer : 5 à 9
Tirs avant surchauffe : 23
Type : rafales

Une variante du E-11 impérial qui tire des rafales de trois coups. Égal ou inférieur sur la plupart de ses statistiques, ses seuls avantages sont un recul vertical amoindri et une surchauffe légèrement moins contraignante. À réserver à ceux qui aiment le feeling des tirs en rafale.

T-21B



Niveau de déblocage : 21
Prix : 2500 crédits
Tirs pour tuer : 3
Tirs avant surchauffe : 7
Type : semi-automatique

Conçue pour les tirs à longue portée, cette nouvelle mouture du T-21 dispose d'un recul beaucoup plus faible et d'une dispersion moins contraignante, ce qui lui permet d'enchaîner plus facilement les tirs. Ses dégâts sont en revanche légèrement plus faibles et la surchauffe plus rapide.

DL-44



Niveau de déblocage : 25
Prix : 2500 crédits
Tirs pour tuer : 2 à 6
Nombre de tirs avant surchauffe : 12
Type : semi-automatique

Capable d'infliger de lourds dégâts à courte portée tout en restant honorable à longue portée. En contrepartie, il faut se battre avec son recul, une dispersion des tirs capricieuse et une tendance à la surchauffe très rapide.



Jouer aux héros

Qui n'a jamais rêvé d'incarner Boba Fett ou de manier le sabre laser comme Luke Skywalker ? Personne, et la vie est bien faite, car certains modes de jeu – ainsi que des bonus de héros à ramasser au petit bonheur la chance dans le mode attaque des marcheurs – vous permettront de vous transformer en un héros de votre choix jusqu'à votre prochaine mort.

L'EMPIRE GALACTIQUE







DARK VADOR

Vador est résistant et frappe fort, mais il a un gros défaut : il est lent. Et même s'il peut lancer son sabre laser et étrangler à distance, il est surtout efficace à courte portée, où il est capable de détruire des escouades entières de rebelles avant de succomber.

Stratégie : l'homme-aspirateur est surtout efficace dans les espaces confinés, là où il peut atteindre la ligne de front sans se faire trop sniper la tête. Très lent et spécialiste du corps à corps, il est bien plus tributaire des couverts que les autres héros. À privilégier quand il faut forcer un goulot d'étranglement ou tenir une position bien retranchée.

EMPEREUR PALPATINE

Plutôt efficace à moyenne portée grâce à ses éclairs, Palpatine n'a ni la résistance de Dark Vador ni la mobilité de Boba Fett. Il soutient néanmoins son équipe efficacement grâce à ses compétences. Celle qui fait apparaître au sol un superbonus qu'un soldat pourra ramasser ou qu'un autre héros récupérera pour se soigner est particulièrement utile.

Stratégie : virevoltez à l'arrière des lignes pour renforcer les troupes qui en ont besoin, éliminez les ennemis isolés qui tentent de contourner les défenses, bref occupez vous de tout ce qui n'est pas le cœur de la bataille, surtout si vous êtes sur une carte très ouverte.

BOBA FETT

Très mobile grâce à son jetpack capable de l'emmener n'importe où, le fragile Boba Fett est pour l'instant le héros le plus populaire – et sans aucun doute l'un des plus meurtriers. Son lance-roquettes et son blaster dominent à longue distance, mais il peut également se servir de son lance-flammes quand un rebelle facétieux croit pouvoir le surprendre à courte portée.

Stratégie : Boba Fett est idéal pour harceler l'ennemi et lui interdire l'accès à certaines parties de la carte, le tout depuis le sommet d'une montagne à cinq cent mètres du combat. Attention, il faudra s'entraîner à viser et à profiter de sa mobilité exceptionnelle avant de prétendre le maîtriser.

L'ALLIANCE REBELLE







LUKE SKYWALKER

Il a beau avoir un sabre laser et être surtout efficace à courte portée, Luke ne fait pas qu'imiter son papa puisqu'il jouit d'une plus grande mobilité et d'une attaque de zone à moyenne distance. Ah, ces jeunes…

Stratégie : tout comme Vador dans le camp d'en face, Luke est celui qu'on envoie en première ligne pour nettoyer les poches de résistance ennemies en quelques secondes. Sa force, c'est qu'il peut se déplacer rapidement jusqu'à son objectif, même s'il doit rester prudent et privilégier les couverts : ce n'est pas un tank et il encaisse mal les attaques.

HAN SOLO

Plutôt agile et bon tireur, Han Solo est dans son élément quand il s'agit de sniper les soldats ou les véhicules ennemis. Il peut même mitrailler une position à longue distance pour anéantir une colonne de stormtroopers ou faire de la suppression.

Stratégie : si vous êtes sniper dans l'âme, que vous prenez trop de tirs ou que le camp d'en face dispose de nombreux véhicules, Han Solo est le contrebandier qu'il vous faut. En utilisant sa compétence de charge pour l'emmener hors du danger, vous pouvez même vous permettre de lui faire prendre quelques risques.

LEIA ORGANA

D'abord pensée pour un rôle de soutien avec son bouclier d'escouade portatif et ses superbonus (ou kits de soin de héros) ramassables par son équipe, Leia Organa est aussi efficace à courte qu'à moyenne portée grâce à son blaster meurtrier, même si elle demeure un cran en-dessous de Yannick Solo et de Lucas Skywalker en termes de létalité.

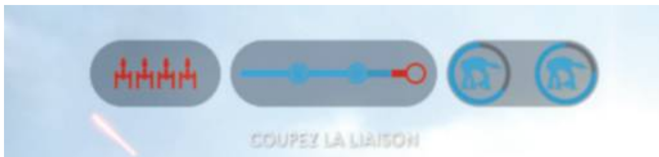
Stratégie : si votre équipe peine à avancer et qu'elle prend trop de tirs, Leia Organa pourra vous donner le coup de pouce dont vous avez besoin aussi bien en défense qu'en puissance offensive pure. En somme, madame pains aux raisins est la polyvalence incarnée, et vive les boulangeries.

L'Attaque des marcheurs

ON VA VOUS MARCHER LE TRAVAIL

Quoi qu'on en dise, le mode marcheur de *Battlefront* est très mal expliqué. Résultat, des cohortes de rebelles et d'impériaux se tirent dessus, sans que personne ne sache vraiment comment étouffer le camp adverse. Alors, nous, chez *Canard PC*, on lève nos petits poings, on crie « *Assez !* » et on vous explique comment occire les malandrins. Puis on baisse nos petits poings avant de choper des crampes.

UNE INTERFACE À FACE



Avant toute chose, résumons une partie classique. De leur côté, les soldats de l'Empire escortent un ou deux AT-AT, dans le but de leur faire traverser trois checkpoints successifs. Si au moins l'un d'entre eux y parvient, c'est une victoire pour la bande à Palpatine et s'ils finissent au sol, ce sera la clique à Leia qui fera la fête. Et comment fait-on pour savoir où en est l'action? En levant ses petits yeux et en mirant l'interface, juste au-dessus.

ARRÊTEZ DE BALISER

Avant de rayer le blindage de ces saloperies, il faut tout d'abord prendre et tenir au moins une des deux balises. Concrètement, le fait d'en allumer une – ou mieux, deux – permet aux rebelles d'activer un compteur qui, à chaque tour de cadran, ajoute un Y-wing pour le prochain assaut. Les impériaux, eux, devront bien entendu éteindre ces balises pour limiter la casse.







Le texte d'introduction qui défile vers l'infini a été filmé « à l'ancienne ». Il a d'abord été composé en deux dimensions puis diffusé sur un écran de télévision qu'une caméra a filmé par en-dessous. À l'époque, aucun ordinateur n'était capable de générer ce genre d'effet.

PAR POLITESSE, ON FRAG À LA PORTE



Lorsque les AT-AT finissent par traverser un checkpoint, les balises deviennent inutilisables et les Y-wings engrangés par les rebelles vont passer une fois chacun pour effectuer un bombardement qui coupera le bouclier des AT-AT, les rendant ainsi vulnérables à tous les dégâts, de la torpille à ions au petit blaster qui fait « *piou* ». Ce moment est donc idéal pour utiliser les tourelles et les bonus que vous auriez pu récupérer avant, comme une bonne vieille frappe orbitale. À moins de préférer le travail à l'ancienne, de sortir l'attirail du parfait chasseur de véhicule et de viser le nombril de la machine qui est bien plus sensible aux dégâts. Oui, comme le vôtre.

ÇA NE VOLE JAMAIS BIEN HAUT



Bien sûr, les impériaux ne restent pas les bras ballants, pendant que les rebelles s'excitent sur les beaux engins de Papa Vador. S'il est bien entendu recommandé de faire un carton dans les rangs ennemis – un rebelle mort est un rebelle qui ne tire plus –, il est important de nettoyer le ciel, que ce soit à coups de torpilles à ions ou avec un TIE fighter. L'intérêt ? Détruire les Y-wings, plutôt fragiles, avant qu'ils ne larguent leurs bombes. Mais de leur côté, les rebelles pourront également utiliser les X-wings pour les escorter, voire profiter des T-47 pour enrouler un câble autour des pattes d'un AT-AT. Une manœuvre pas plus compliquée qu'un mini jeu… mais qui s'interrompt lorsque l'on subit des dégâts. Bonne chance.

Les cartes des étoiles

L'équipement que vous emmenez en partie, dans *Star Wars Battlefront*, on appelle ça des « cartes » : trois bonus à équiper dans votre « main » avant de rejoindre une bataille, que vous activez à tout moment une fois en jeu et qui demandent un petit temps de récupération avant d'être utilisés à nouveau. Selon la mission, le terrain de jeu et votre style personnel, votre main devrait évidemment changer du tout au tout ; ce tableau vous permettra donc de faire des choix éclairés. Vous pourrez aussi vous y reporter au moment d'améliorer certaines cartes, un procédé qui coûte cher et à réserver à quelques bonus-clés seulement.



	NIV. MIN.	NOM	TYPE	DESCRIPTION	NOTRE AVIS	SITUATION
	2	**Détonateur thermique**	Normal	Grenade qui explose quelques secondes après avoir été lancée.	Une grenade très populaire, mais aussi un peu trop facile à esquiver puisqu'il suffit de se barrer quand on l'aperçoit.	Espaces confinés, terrains avec beaucoup de couverts.
	4	**Pistolet d'éclaireur**	Normal	Pistolet très puissant à courte portée.	L'idée est louable : avoir toujours sur soi une arme pour se défendre. Cependant, dans l'idéal vous serez suffisamment prudent pour ne pas en avoir besoin si jamais votre arme principale est un sniper.	Arme à longue portée équipée, positions où vous craignez de vous faire contourner.
♥	4	**Torpille ionique**	Normal	Lance-roquettes qui tire un projectile à ions*.	Un missile efficace, mais trop situationnel pour être équipé en permanence dans les modes sans véhicules.	Equipe rebelle dans le mode marcheurs, missions où le camp d'en face a la supériorité aérienne.
	6	**Canon à impulsion**	Normal	Fusil sniper qui tue à coup sûr lors d'un tir dans la tête.	Très populaire et d'une létalité redoutable, mais attention : viser la tête à longue distance est loin d'être aussi facile qu'il n'y paraît.	Grands terrains avec beaucoup d'espaces ouverts, réacteur dorsal équipé pour atteindre une position de tir idéale.
♥	6	**Grenade à impact**	Normal	Grenade qui explose tout de suite lorsqu'elle touche une surface mais qui a une aire d'effet moins importante que le détonateur thermique.	Notre grenade favorite, impossible à esquiver par l'ennemi puisqu'elle explose instantanément.	Espaces confinés, terrains avec beaucoup de couverts.
	7	**Cryo-cellule**	À charges	À l'activation, empêche votre arme de chauffer pendant quelques secondes.	Une bonne idée sur le papier, mais en réalité le besoin de bourriner en continu se fait rarement ressentir.	Situations de défense pour interdire un accès, cartes avec de grands espaces ouverts où il faut couvrir les collègues avec un tir de suppression.
	7	**Tir ionique**	À charges	À l'activation, transforme les munitions de votre arme en ions* pendant quelques secondes.	Plus souple que la torpille ionique, cette carte est toujours un peu trop situationnelle à notre goût.	Dans la main secondaire au cours du mode marcheur.
	7	**Tir concentré**	À charges	À l'activation, rend votre arme plus précise pendant quelques secondes.	Une carte très utile quand vous n'avez pas d'arme à longue portée mais que vous avez besoin de tuer un ennemi un poil trop loin.	Arme équipée peu précise et/ou à portée moyenne.
	9	**Grenade ionique**	Normal	Grenade qui explose quelques secondes après avoir été lancée et occasionne des dégâts d'ions*.	La plus imprécise et situationnelle des armes à ions. À éviter.	Vous êtes fétichiste des grenades et trouvez que le jeu n'est pas assez difficile.
	11	**Tir autoguidé**	Normal	Verrouille automatiquement une cible ennemie et lui envoie un missile à tête chercheuse.	Très pratique et facile d'utilisation, mais le projectile est aux fraises dès que la cible est un peu lointaine et s'abrite derrière un couvert.	Terrains de jeu ouverts, avec de grands espaces sans couverts.
♥	13	**Réacteur dorsal**	Normal	Jetpack miniature qui permet de parcourir une courte distance rapidement en s'élevant dans les airs.	Un incontournable, pratique pour se sortie d'une situation dangereuse, pour retourner au combat ou pour atteindre une position en hauteur.	Terrains avec obstacles verticaux sur lesquels grimper, arme à longue portée équipée pour tirer depuis un nid d'aigle.
♥	13	**Détecteur à impulsion**	À charges	À l'activation, révèle pendant quelques secondes les soldats ennemis à proximité, même s'ils sont à couvert ou derrière un mur.	Suprêmement utile dans les espaces clos et les intérieurs, le détecteur a aussi l'avantage de révéler les ennemis à vos coéquipiers et non pas à vous seul.	Espaces confinés, armes à courte portée équipée.
	15	**Garde du corps**	Passif**	Réduit les dégâts que vous causent les explosifs.	Le bonus est à notre avis trop faible pour vous changer la vie, mieux vaut accorder l'emplacement à une autre carte.	Les trucs qui explosent, les machins qui font boum et les espaces confinés.
	15	**Expertise en survie**	Passif**	Permet de régénérer votre santé plus rapidement.	Un bonus passif évidemment utile, pour ceux qui oublient souvent d'utiliser leurs cartes et préfèrent celles qui s'activent automatiquement.	Terrains de jeu avec beaucoup de couverts
♥	15	**Eclaireur**	Passif**	Permet de ne plus être détecté par les scanners ennemis.	Une carte très précieuse qui permet de ne plus être détecté par le radar des ennemis (leur minimap).	Se marie bien avec tout ce qui permet une stratégie de contournements : cartes tortueuses, arme équipée à courte ou moyenne portée.

*Les ions sont efficaces contre les véhicules, les boucliers et les droïdes. Une bonne stratégie est de mettre ces cartes dans votre deuxième main (débloquée au niveau 10) et de changer de main dès qu'un véhicule ennemi est en vue.

**Vous avez droit à une carte passive, deux cartes normales et une carte à charges. Les cartes passives ne s'améliorent pas en payant mais en effectuant des séries d'élimination - attention, à chaque mort leur niveau retombe.

16	**Grenade fumigène**		Normal	Grenade qui libère une épaisse fumée, obstruant la vision et les systèmes de verrouillage.	S'utilise plutôt pour franchir des couverts sur un terrain très ouvert, et pas vraiment contre les armes à verrouillage.	Terrains très ouverts, missions où vous jouez dans le camp qui monte à l'assaut.
18	**Tir explosif**		À charges	À l'activation, permet à votre arme de tirer des projectiles explosifs pendant quelques secondes.	Dévastateur et souvent utile, mais le fait que ce soit une cartes à usages limités nous chagrine quelque peu.	Arme équipée à cadence de tir élevée.
 20	**Grenade aveuglante**		Normal	Grenade « flashbang » qui aveugle et assourdit brièvement les ennemis.	Efficace et enthousiasmante, la flashbang permet de forcer l'accès aux nids de résistance ennemis... Sauf s'ils vous accueillent en tirant au hasard avec une mitrailleuse, évidemment.	Espaces confinés, arme équipée à courte portée et stratégies de contournement.
22	**Bouclier personnel**		À charges	A l'activation, vous empêche pendant quelques secondes de tirer avec un blaster mais vous protège contre ceux des ennemis. Le bouclier peut être percé par une arme cinétique (fusil cycleur, grenade, etc.)	Divin contre des débutants mal préparés et mal équipés, assez peu efficace contre des vétérans qui vous accueilleront à coups de grenades ou d'attaques au corps à corps. Peut vous permettre d'activer un objectif en toute quiétude.	Style de jeu solitaire, stratégies de contournements, armes à courte portée et cartes ouvertes où vous prenez des tirs avant d'arriver en position.
24	**Barrage**		Normal	Tire une volée de trois grenades qui explosent après un délai très court.	Cette espèce de lance-grenade à courte portée fera de vous le maître incontesté des couloirs.	Espaces confinés avec couloirs, missions où vous jouez dans le camp qui monte à l'assaut.
26	**Chasseur de primes**		Passif**	Permet parfois d'obtenir un superbonus lors de l'élimination d'un ennemi.	Une carte qui a l'avantage d'être passive et donc de convenir aux joueurs étourdis, mais qui ne nous satisfait pas totalement : les parties ne sont pas gagnées par les joueurs qui ont spammé le plus possible de superbonus.	Vous jouez de manière très statique.
26	**Tireur d'élite**		Passif**	Réduit les délais de récupération de vos autres cartes lorsque vous effectuez un tir en pleine tête.	Très difficile à exploiter correctement, cette carte conviendra surtout aux joueurs qui aiment se trouver au coeur de l'action pour utiliser le plus de cartes possibles et faire un carnage.	Stratégies de contournement et d'assaut, ou bien arme équipée à longue portée type fusil cycleur / canon à impulsion.
28	**Fusil cycleur**		Normal	Fusil à longue portée qui tire des projectiles solides, et donc capables de pénétrer les boucliers.	Percer les boucliers est un net avantage par rapport aux autres fusils sniper, mais le fusil cycleur a hélas une portée assez médiocre par rapport au canon à impulsion.	Grands terrains avec beaucoup d'espaces ouverts, réacteur dorsal équipé pour atteindre une position de tir idéale.
32	**Arbalète laser**		Normal	Tire plusieurs carreaux explosifs en ligne droite si vous la laissez charger quelques secondes.	Arme à portée moyenne qui permet de tenir une zone efficacement et de stopper net une charge ennemie, mais qui est selon nous plus situationnelle qu'une grenade.	S+B5:G29ituations de défense, tous types de terrains.

Les superbonus

TYPE	NOM	DESCRIPTION	NOTRE AVIS	SITUATION
Anti-infanterie	**Bombe de proximité**	Une bombe qui se déclenche lorsqu'un ennemi passe près d'elle.	Très utile pour faciliter une défense. N'oubliez pas qu'il est possible de la coller à peu près n'importe où, alors soyez fourbes.	Couloirs et autres zones exigues où l'ennemi doit passer. 
	Canon blaster	Une mitrailleuse sur trépied.	En utilisant le canon blaster, vous serez immobile et doté d'une puissance de feu pas si terrible. En plus, les roquettes ennemies peuvent se locker sur votre machine.	De préférence dans un couloir ou une pièce. En extérieur, vous vous transformerez en aimant à sniper et roquettes.
	Droïde capteur	Un droïde qui tire sur les ennemis proches et scanne régulièrement son secteur pour les révéler.	Un de nos bonus préférés. Il vous facilitera la vie, à condition de ne pas être déployé n'importe où.	Très utile pour défendre ou attaquer un point, histoire d'anticiper les mouvements de l'ennemi ou coller une grenade juste là où il faut. 
	Tourelle anti-infanterie	Un petit canon automatisé qui tire sur l'infanterie.	Amusante sur le papier, cette tourelle met toutefois un peu de temps à se locker sur l'ennemi et encore plus à le tuer.	Posez-la à revers, sur les chemins qui sont empruntés par l'ennemi, en la cachant par exemple derrière un arbre.
Anti-véhicules	**Roquette intelligente**	Une roquette classique qui devient «autoguidée» face aux véhicules ennemis.	Parce qu'un jeu de shoot n'en n'est pas un, si on ne peut pas dégommer l'infanterie à la roquette.	Intérieur, extérieur... tant que ça vous permet de gagner des points.
	Tourelle anti-véhicules	Comme la tourelle anti-infanterie, mais qui s'occupe des véhicules.	Non, non, sérieux, c'est pareil.	A déployer quand les boucliers de l'AT-AT sont désactivés en mode marcheur.
Anti-tout	**Frappe orbitale**	Une paire de jumelles qui permet de demander un bombardement.	Sans doute un des meilleurs bonus. Très efficace pour dégager un secteur qui est campé par l'ennemi.	Zones à ciel ouvert uniquement. Très efficace contre un AT-AT qui vient de perdre son bouclier. 
	Imploseur thermique	Une grosse grenade.	La grenade ultime, puisque dotée d'une énorme zone d'effet.	Espaces confinés, grappes d'ennemis... 
Protection	**Bouclier d'escouade**	Un appareil qui forme une grosse bulle, capable d'encaisser de nombreux tirs.	Un bonus mi-figue mi-raisin. D'un côté, ce bouclier ne laisse pas entrer les tirs mais de l'autre, il ne les laisse pas sortir non plus...	A utiliser pour se protéger d'une frappe orbitale ou éviter la mort en terrain découvert. Attention, les grenades passent à travers.

LE CANON STAR WARS

DANS LES MÉANDRES ADMINISTRATIFS DE LA MYTHOLOGIE

La mythologie Star Wars s'écrit depuis plus de trente ans, avec des films d'abord, puis des centaines de produits dérivés qui vont du jeu vidéo au roman de science-fiction en passant par des séries télé et des comics. Pour mettre un peu d'ordre et de cohérence dans tout ça, Lucasfilm a mis au point un système dont nous vous expliquons les arcanes.



À la fin des années 1980, l'univers Star Wars est un joyeux bordel. Autour des trois films originaux, sortis entre 1977 et 1983, sont parus des livres, comme *Splinter of the Mind's Eye* d'Alan Dean Foster, décrivant des événements se déroulant avant, après ou entre les films de la trilogie. George Lucas, bien sûr, a autorisé ces publications, il est même souvent intervenu dans le scénario. Mais à l'époque, il ne se soucie pas vraiment de maintenir une cohérence entre les différents éléments qui commencent alors à composer ce qu'on va appeler l'univers étendu Star Wars.

En 1991, Timothy Zahn sort *Heir to the Empire* (voir notre bibliographie page 95), un excellent roman de science-fiction Star Wars qui se vend par containers entiers aux États-Unis. Lucas comprend alors que cette mythologie annexe peut lui rapporter, grâce à un système de royalties, des montagnes de pognon. C'est avec *Heir to the Empire* qu'il commence ainsi à mettre de l'ordre dans la frise chronologique du monde qu'il a lui-même créé. Il ne veut plus qu'un roman décrive la mort d'un personnage en 38 ABY (voir notre encadré) tandis qu'un autre le fait gambader sur une planète cinq ans plus tard. Il va donc falloir consolider, vérifier, recouper, harmoniser chacune des nouvelles aventures Star Wars imaginées par d'autres auteurs. Lucas embauche pour cela des employés qui vont se servir d'une banque d'informations officielle. Il lui donne même un nom : l'holocron.

Le point G-Canon Dans la mythologie Star Wars, un holocron est une espèce de boîte magique renfermant des quantités astronomiques de données. Une sorte de méga-clé USB capable de générer des hologrammes, si vous voulez. Dans la vraie vie, c'est un peu moins glamour, l'holocron est en fait une base de données tournant sous le logiciel Filemaker Pro, mise à jour en permanence par des employés de George Lucas en Californie. Ils lisent tout ce qui va paraître, décortiquent le moindre script, le moindre détail de scénario afin de vérifier que l'histoire racontée dans un livre, un comics, un jeu vidéo ou une série télé reste cohérente avec ce qui a déjà été estampillé du sceau officiel de Lucas. Cette énorme liste de lieux, de personnages et d'événements historiques (voir notre encadré) forme le canon Star Wars, c'est-à-dire l'histoire certifiée authentique, le texte sacré, la Bible de l'univers.

Jusqu'à une époque récente, tous les éléments du canon n'étaient pas logés à la même enseigne. Lucas les divisait en plusieurs catégories selon un ordre bien défini :

· Le **G-Canon**, ou **canon George Lucas**, c'est-à-dire les écrits et déclarations orales de Dieu le Père. En pratique, il s'agit juste des épisodes I à VI. C'est la

Un autre calendrier géorgien

Dans l'univers Star Wars, l'année 0 est celle de la bataille de Yavin, première grande victoire militaire de la rébellion durant laquelle fut détruite l'Étoile noire. Par rapport aux films, c'est donc la fin de l'*Épisode IV*, lorsque Luke Skywalker réussit à glisser sa torpille facétieuse dans un conduit du système de refroidissement de la station spatiale. Les événements qui se déroulent avant cette date sont notés BBY (*before the battle of Yavin*) et les autres ABY (*after the battle of Yavin*). Par exemple, Anakin Skywalker est né en 42 BBY puis mort en 4 ABY, en tant que Dark Vador, à bord de l'Étoile noire.



Leland Chee, 18 ans de boîte chez Lucasfilm, est désormais le gardien suprême de la cohérence de l'univers Star Wars.







À gauche, un holocron de Star Wars. À droite, l'holocron de la vraie vie.

L'holocron en chiffres

En 2011, l'holocron mis à jour par les employés de Lucas Licensing comportait environ 60 000 entrées dans sa base de données, dont :
- 1 683 sources (films, romans, jeux vidéo, comics, séries télé…) ;
- 15 795 personnages et 3 129 factions ;
- 4 277 planètes ;
- 958 types d'extraterrestres et 1 747 créatures ;
- 1 747 créatures ;
- 1 919 véhicules et engins spatiaux ;
- 1 689 armes.



Cette minuscule image reste la seule photo d'écran de l'holocron Lucasfilm jamais publiée.

source : Wookieepedia



Vérité Suprême Totale que nulle autre œuvre Star Wars ne peut supplanter.
· Le **T-Canon**, ou **canon télévision**, constitué des films et séries d'animation *Star Wars : The Clone Wars* (2008) et *Star Wars : Rebels* (2014).
· Le **C-Canon** ou **canon de continuité**, qui regroupe les romans, les comics, les jouets, les scénarios des jeux vidéo et les bouquins de jeu de rôle que Lucas juge conformes à sa vision. C'est ce qu'on appelle l'univers étendu.
· le **S-Canon**, ou **canon secondaire**, dans lequel sont rangées toutes les œuvres qui contiennent des contradictions mineures avec les canons ci-dessus. Il fait aussi partie de l'univers étendu.
· le **N-Canon**, ou **non-canon**, tout en bas de l'échelle, où l'on range les œuvres qui ne sont pas conformes aux canons de niveaux supérieurs. Ces histoires ne doivent pas être considérés comme « réelles » dans l'univers Star Wars.

Le Grand Schisme de Disney C'est compliqué, n'est-ce pas ? Oui, tellement compliqué que lors du rachat de Lucasfilm par Disney en 2014, Donald, Dingo et Mickey se sont réunis autour de la machine à café et ont décidé de simplifier le système. Disney crée le Star Wars Story Group pour entretenir l'holocron et met à sa tête un vétéran de Lucasfilm, Leland Chee (vous pouvez le suivre sur Twitter sous le nom de @HolocronKeeper). Dans la foulée, Mickey renomme l'univers étendu (le C-Canon et le S-Canon) en Star Wars : Legends et le dégage *manu militari* du canon officiel. Legends devient une sorte d'univers alternatif à Star Wars. C'est un sacré choc pour les fans.
La raison est simple : avec la sortie imminente d'une nouvelle trilogie, l'immense majorité des bouquins et comics de l'ancien univers étendu sont caduques. Prenons le cas de *Heir to the Empire*, le roman fondateur de l'industrie littéraire Star Wars : il raconte la contre-attaque d'un amiral impérial, Thrawn, suivant les événements du *Retour du Jedi*. Cet arc scénaristique est en contradiction avec le *Réveil de la Force* et les deux autres films *Star Wars* à venir. Star Wars : Legends devient donc un fourre-tout des vieilles œuvres Star Wars, une sorte de chronologie apocryphe. En revanche, les contenus Star Wars récents, comme le roman *Tarkin* sorti en 2014 ou *Star Wars : Battlefront*, sont considérés par Disney comme faisant partie du canon officiel. Le Star Wars Story Group en a ausculté chaque virgule pour être certain qu'ils respectaient les événements des deux trilogies de Lucas et de la nouvelle entamée par J. J. Abrams. Il y aura donc désormais deux univers Star Wars : celui de Legends, qui est un peu l'Ancien Testament, et celui du canon Disney officiel, qu'on peut qualifier de Nouveau Testament. Nul doute que dans quelques siècles, quand le jediisme sera enfin la seule et unique religion de l'humanité, les théologiens de la Force écriront des pavés entiers sur ce Grand Schisme de 2014.



Le Grand Moff Tarkin portait des pantoufles. Peter Cushing, l'acteur qui jouait ce sinistre personnage, trouvait en effet que ses bottes d'officier impérial lui faisaient mal au pied. Il a donc tourné toutes ses scènes en charentaises, et a demandé à Lucas de ne jamais filmer le bas de ses jambes.



MODS

DE KERBIN À BESPIN

Le flot de jeux Star Wars officiels n'a jamais vraiment réussi à étancher la soif des joueurs avides de se balader sur leurs planètes préférées. Bon, d'accord, bricoler des assets de Jar-Jar dans son garage et les coller sur un autre jeu pose quelques problèmes, à commencer par celui des avocats berserk de Disney qu'on imagine peu portés sur la déconne. Les images de la saga sont aussi imprimées si fort dans nos têtes que le moindre défaut dans les reproductions des personnages ou des planètes saute aussitôt aux yeux. Mais rien de tout cela n'est parvenu à stopper les moddeurs qui ont repéré un potentiel starwarsesque chez une énorme quantité de jeux différents et ont parfois réalisé un travail de titan. Ne pas vous en parler serait comme construire une station spatiale de la taille d'une lune destructible avec deux petites torpilles à protons : une erreur impardonnable.



Type de mod : conversion totale
URL : *cpc.cx/dGP*





Star Wars Conquest pour Mount & Blade

Si je vous dis, là comme ça, au débotté, « *simulation de seigneur médiéval* », « *combat au corps à corps* », « *armes de siège* » et « *batailles bordéliques* », vous pensez à...? *Star Wars* ? Oui, c'est ça, *Star Wars* ! Bravo ! Quoi de plus normal, en effet, que d'appliquer les mécaniques du très féodal *Mount & Blade* à un univers de SF ? Oubliés, les portages de petit bras du *Seigneur des Anneaux*, du *Warhammer* et de la Rome antique ! Isaac Asimov, Marc Levy, faites place, ténors de la science-fiction ! *Star Wars Conquest* est là.

Au début, c'était une vérification de routine. L'idée que *Mount & Blade* fût adaptable sans heurts à l'univers de Star Wars, avec ses fermiers crasseux, ses chevaux et ses remparts, ça nous paraissait bizarre. D'autant plus que *Star Wars Conquest* (SWC) est un mod pour le tout premier *Mount & Blade* ; vous connaissez sans doute *Mount & Blade : Warband*, sa suite, le jeu que la moitié de la Terre a acheté et sur lequel travaillent tous les moddeurs un peu sérieux. Eh bien, *Mount & Blade : toutcourt*, c'est sorti en 2007, c'est laid, c'est bugué jusqu'au trognon, sujet à des crashs très réguliers et on y retrouve notamment moins de possibilités au niveau des intrigues politiques. Qu'à cela ne tienne, rien de tout cela n'était de taille à faire peur aux journalistes intrépides de *Canard PC*, et c'est donc sans faiblir que nous avons lancé *Star Wars Conquest*.

UN LANDSPEEDER ! MON ROYAUME POUR UN LANDSPEEDER ! Tout de suite, c'est le choc. Enfin, tout de suite, non : avant d'arriver dans le jeu, il faut d'abord créer son perso. Vous savez, dans la vie certaines choses changent, et ça fait peur, mais d'autres choses ne changent jamais, ce qui est rassurant : ainsi, qu'ils soient médiévaux, futuristes ou issus du mod *Seigneur des Anneaux*, les visages des personnages de *Mount & Blade* sont toujours aussi laids qu'une sculpture taillée dans un étron un peu trop sec. Forts de cette constatation et après avoir choisi une race (un Rodien, parce que c'est bien connu qu'ils tirent en premier), on nous demande de choisir une faction parmi trois (l'Empire, les rebelles ou Jabba-la-fripouille). Une fois notre serment prêté à l'Empire – car ils ont les plus beaux casques, – on apparaît enfin en jeu. Et il ne nous faut pas longtemps pour réaliser que les mécaniques du *Mount & Blade* médiévales conviennent étonnamment bien à la science-fiction.

Bear Force II pour Mount & Blade: Warband

***Mount & Blade: Warband*, le petit chouchou des moddeurs, a bien sûr eu droit à son propre mod Star Wars. *Bear Force II*, puisque c'est son nom, propose des batailles gigantesques entre droïdes séparatistes, Mandaloriens, Jedi et clonetroopers. Les personnages ont été modélisés avec soin, les modes de jeu de *Warband* s'adaptent bien aux batailles de Star Wars et les lasers fusent dans tous les coins. Seul problème, mais de taille : le mod est exclusivement multijoueur et ses serveurs sont désertés, ce qui signifie qu'à moins d'avoir quarante potes planqués dans vos chaussettes vous ne pourrez pas apprécier *Bear Force II* à sa juste valeur.**

Téléchargement : *cpc.cx/dMr*











SUIVEZ MON STAR DESTROYER BLANC. Dans le *Mount & Blade* de base, vous devez recruter des villageois dans des bourgades d'une propreté douteuse afin de vous constituer une armée. Au fil des escarmouches avec les bandits et les seigneurs mineurs des autres factions, ces villageois montent en grade selon l'orientation que vous choisissez de leur donner. Dans *SWC*, c'est pareil : mes trois premiers bouseux à se voir promus, je les passe dans la branche de reconnaissance de l'Empire. Bam, me voilà à la tête d'une escouade montée sur landspeeders (qui remplacent avantageusement les chevaux). Les autres, je les assigne à l'armée de base afin qu'ils deviennent des stormtroopers, puis plus tard des soldats d'élite dotés un armement lourd. Au sein de l'Empire, on peut même aller jusqu'aux intimidants gardes impériaux en robe rouge, tandis que les rebelles disposent évidemment d'une armée radicalement différente. Avec le contrôle très précis que permet *Mount & Blade* lors des batailles – qui se déroulent, autre bonne surprise, à la surface des planètes proches ou dans la gigantesque soute du vaisseau –, il est possible de s'entourer d'une garde personnelle et de placer les fusiliers laser en ligne tout en envoyant des landspeeders harceler les ennemis.

LANCELOT DU SARLACC. Si *Star Wars Conquest* est aussi immersif, ce n'est pas seulement grâce à ses batailles ou à quelques heureuses coïncidences, comme les flèches du jeu qui avaient la vitesse exacte des lasers de la saga avant même que le moddeur n'y touche. Bien sûr, dézinguer des jawas avec un sabre laser au son de « La Marche impériale » est grisant. Mais si l'on s'y amuse autant, c'est parce que le travail fabuleux du créateur du mod se poursuit jusque sur la carte de la galaxie. Avec les planètes les plus connues de la saga et leurs lunes, toutes évidemment visitables et avec des environnements distincts, *Star Wars Conquest* est bien meilleur que pas mal de vrais jeux Star Wars.



En 1970, Harisson Ford avait abandonné l'idée de devenir acteur. Il s'était même reconverti dans la menuiserie et installait des placards sur mesure chez les stars d'Hollywood. Alors qu'il croyait sa carrière terminée, une audition de la dernière chance lui fit obtenir un rôle dans *American Graffiti* de George Lucas, qui le reprit ensuite pour incarner Han Solo dans *Star Wars*.



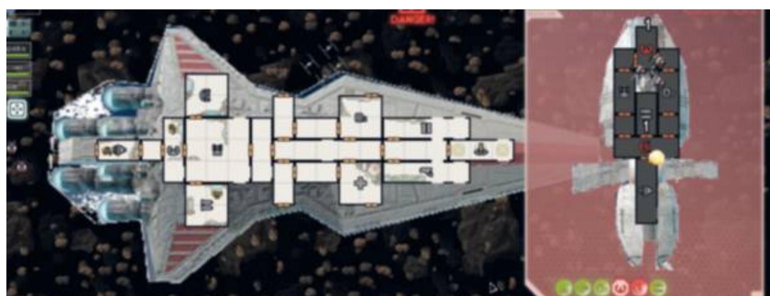
STAR WARS
sur *Faster Than Light*

Type de mod : conversion partielle
URL : cpc.cx/dls



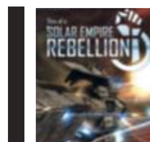


Installation plus rapide que la lumière
Comme tous les mods sérieux de *FTL*, celui qui nous intéresse s'installe via Slipstream Mod Manager (le successeur de GMM, pour les deux habitués du fond). Téléchargez-le (cpc.cx/dlt) puis glissez le fichier .ftl du mod dans le dossier « mods », lancez modman.exe, sélectionnez « star wars 1.3.1.02 » et cliquez sur « Patch » : c'est prêt !



FTL, c'est un excellent rogue-like dans l'espace qui devrait représenter le rêve humide de tout moddeur fan de *Star Wars* : il y a des combats spatiaux, des abordages, des droïdes, des lasers dans tous les sens, des contrebandiers et même des rebelles. Le cœur du jeu ? Contrôler son propre vaisseau en vue du dessus et répartir membres d'équipage et électricité dans les systèmes qu'on veut prioriser, par exemple les boucliers ou l'oxygène, parce que c'est vrai que c'est pratique, l'oxygène. Le mod *Star Wars* le plus abouti se concentre d'ailleurs sur cette mécanique de gestion, et propose de commander des bâtiments prestigieux, Faucon Millénium en tête, chacun avec une disposition des salles différente. Le joueur pourra aussi diriger une frégate Mon Calamari, un destroyer de classe Venator miniature et une corvette corellienne, entre autres joyeusetés. Quelques ajouts viennent pimenter les parties, comme ces essaims de X-wings qui remplacent les drones pour certains croiseurs, mais c'est bien tout : les textes et les événements restent ceux du jeu vanilla, et l'un dans l'autre, on aura quand même du mal à se croire immergé dans l'univers de Star Wars. Heureusement, commander un Star Destroyer a quand même du charme…

GALACTIC EMPIRE ET INTERREGNUM
sur *Sins of a Solar Empire : Rebellion*





Type de mod : conversion totale et unités supplémentaires
URL : cpc.cx/dE5 et cpc.cx/dE6

Sins of a Solar Empire est l'exemple même du bon petit jeu, un peu tombé dans l'oubli, qui mérite tout à fait qu'on le ressorte des tréfonds de la bibliothèque Steam pour lui ravaler la façade avec une peinture Star Wars. Pour faire passer ce STR spatial saupoudré de 4X du côté lumineux de la Force, vous avez le choix entre deux mods rivaux :

- *Sins of a Galactic Empire* est une conversion totale dont la première version remonte à 2011. Amélioré pendant quatre ans, il est aujourd'hui considéré comme l'un des meilleurs mods Star Wars jamais développés, tous jeux confondus. Attention toutefois, il bouleverse pas mal l'équilibrage du jeu original, notamment au niveau de l'économie et de l'IA, ce qui rend les parties plus difficiles. N'hésitez pas à démarrer vos parties en mode facile… À part ça, *Galactic Empire* reste un mod absolument génial pour qui veut orchestrer de grandes batailles spatiales avec les vaisseaux de la saga.

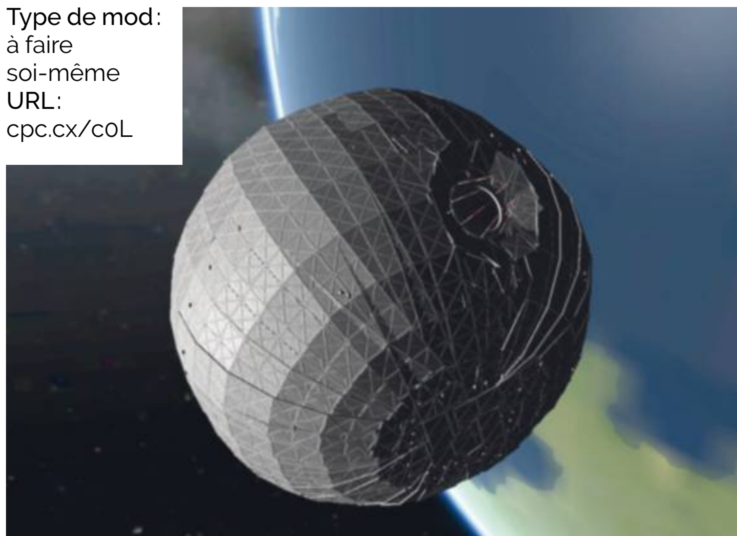
- *Star Wars Interregnum*, actuellement en version alpha, est le plus récent des mods Star Wars pour *Sins of a Solar Empire*. Contrairement à *Galactic Empire*, ça n'est pas une conversion totale, mais un add-on qui rajoute simplement plusieurs camps jouables (l'Empire, la rebellion et les *warlords*). Vous pouvez donc construire des flottes de star destroyers, de corvettes corelliennes et de X-wings avec les thèmes de John Williams en fond sonore, tout en gardant les factions, les mécanismes et le niveau de difficulté du jeu de base. Il est mis à jour très régulièrement, la dernière version date d'il y a quelques semaines.

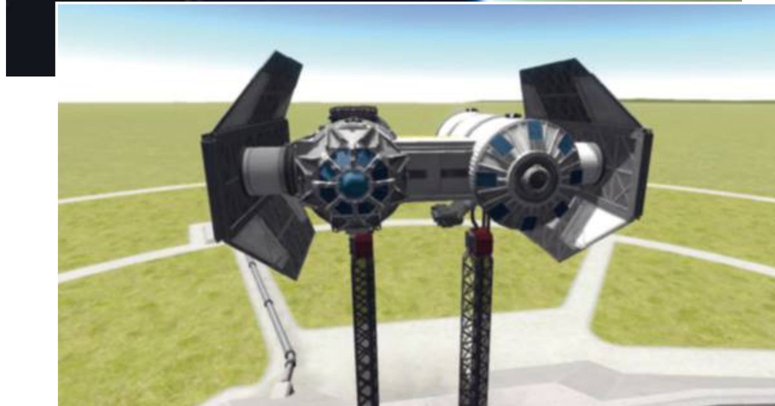
Ces deux mods requièrent la toute dernière version du jeu, c'est-à-dire *Sins of a Solar Empire : Rebellion* en version 1.82. Vous le trouverez à moins de 10 euros chez les discounters.



VOTRE TALENT
sur *Kerbal Space Program*

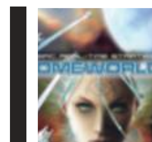
Type de mod : à faire soi-même
URL : cpc.cx/c0L





Kerbal Space Program est sûrement l'un des dix meilleurs titres de l'histoire du jeu vidéo. Si vous ne l'avez pas encore acheté, posez immédiatement ce hors-série et tapotez votre numéro de carte bleue sur Steam, c'est une obligation morale absolue. Vous nous remercierez plus tard. Bien, pendant que cet extraordinaire simulateur de programme spatial s'installe sur votre machine, j'ai une bonne et une mauvaise nouvelle. La mauvaise : il n'existe pas à proprement parler de mod Star Wars pour *Kerbal*. La bonne : rien ne vous empêche de fabriquer vous-même un star destroyer, un X-wing ou même l'Étoile noire et de les mettre en orbite autour d'une planète. Bah oui, *Kerbal Space Program* n'est jamais qu'un gigantesque bac à sable galactique où les engins spatiaux s'assemblent comme des créations Lego. Des tas de passionnés s'y sont déjà mis et les résultats sont spectaculaires. Certains ont carrément rejoué entièrement les scènes de combats spatiaux des films sous *Kerbal Space Program* (jetez par exemple un œil sur cpc.cx/dE7). Vous pouvez utiliser les pièces standard du jeu, mais rien ne vous empêche de télécharger quelques-uns des meilleurs packs de pièces supplémentaires (comme B9 Aerospace ou KW Rocketry) pour modéliser avec encore plus de fidélité une frégate Nebulon-B ou un croiseur calamari MC-80. Allez, au boulot.

STAR WARS : WARLORDS
sur *Homeworld 2*







Type de mod : conversion totale
URL : cpc.cx/dJV

Quand on parle de « *rencontres évidentes* », je suis tout horripilé dans mon for intérieur. Non, aucune personne n'est destinée à en rencontrer une autre et je m'offusque pour rien si je veux, hein, dites. La seule occasion en laquelle on est autorisé à parler de « *rencontre évidente* », c'est pour le mod Star Wars de *Homeworld 2*. Il faut dire qu'un jeu de combats spatiaux où l'on dirige des dizaines de petits (et de gros) vaisseaux, en trois dimensions s'il vous plaît, c'est un véritable appeau à fans de *Star Wars*. Avec *Warlords*, vous pouvez donc d'ores et déjà utiliser une station spatiale pour construire des TIE fighters ou des X-wings, mais aussi des vaisseaux à peu près un trilliard de fois plus gros, comme les star destroyers ou les croiseurs Mon Calamari (qu'un étrange coup du sort a doté de la voix de Richard Nixon dans *Futurama*). La taille des mastodontes de l'espace surprend, les modèles 3D sont assez perfectionnés, les batailles se gagnent au rythme des lasers qui font piou-piou, bref, le mod fonctionne. On lui reprochera quelques bugs et quelques espaces vides qui sentent bon le *work in progress*, mais dans l'ensemble *Warlords* vaut le coup. Attendez quand même encore un peu : le mod est en cours de portage vers la version remasterisée de *Homeworld 2* – sortie plus tôt dans l'année – et sa mouture HD devrait combler toutes nos espérances.



Type de mod : nouvelles unités, future conversion totale
URL : cpc.cx/dJj



IMPERIAL ASSAULT
sur *Arma III*







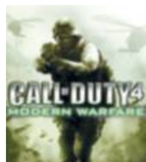
La planète natale de Luke Skywalker, Tatooine, peut se visiter. Il s'agit en fait du désert de Tataouine situé au sud de la Tunisie. Des éléments du décor du film *La Guerre des Étoiles* y sont encore visibles. Attendez tout de même un peu avant de vous y rendre en pèlerinage : la région servirait actuellement de base-arrière à quelques excités islamistes opérant en Libye.

Sur n'importe quel jeu, un mod Star Wars qui rajouterait deux unités et un seul véhicule serait considéré comme une blague. Sur n'importe quel jeu, sauf *Arma 3*. Vous le savez, *Arma 3* est une simulation d'infanterie militaire utilisée soit en matchs à mort décérébrés où le chacun pour soi règne en maître, soit en missions coop' de haute tenue avec protocoles radio, grades et tactiques exécutées avec précision. Dès lors, difficile de ne pas être excité quand on entend parler d'une surcouche Star Wars pour ce FPS beau mais exigeant.
Si l'on garde en tête l'aspect « coop' à petite échelle » d'*Arma 3*, on se rend tout de suite compte de l'intérêt des nouveautés de *Imperial Assault*, même si leur liste est un peu courte : l'armure du storm commando et celle – très proche – du scout trooper (mais si, vous savez, les types qui se font battre à plate couture par des peluches sur Endor). À ces deux unités, avec variantes de couleur pour qu'on puisse les distinguer si on les attribue à deux camps différents, s'ajoutent le landspeeder – la fameuse moto qui fait « *phtouuuuuu-iiii* » – et un blaster. Récolte maigre, mais pas dépourvue de qualités : d'abord, un travail exceptionnel a été effectué sur les modèles 3D et les textures, ce qui fait que les soldats de l'Empire ne sont pas seulement fidèles à ceux qu'on peut voir dans les films, ils sont aussi parfaitement intégrés à *Arma* et comptent parmi les plus belles réalisations amateurs visibles dans ce hors-série. Enfin, les sons – toujours un peu en-dessous du reste sur la scène modding – ont bénéficié du même soin minutieux que le reste. Les bruitages paraissent tout droit sortis du *Retour du Jedi*, les impériaux communiquent entre eux avec cette voix étouffée qui les caractérise si bien, bref, on est tout de suite en terrain connu.

AT-AT D'EN DÉCOUDRE. Il y a de quoi être enthousiasmé par la venue de l'univers Star Wars dans un FPS pseudo-réaliste avec des cartes immenses et des possibilités tactiques dantesques : la force d'*Arma*, c'est justement de pouvoir utiliser les quelques nouveautés du mod pour les intégrer dès maintenant à des missions Star Wars. Les bois méditerranéens de Stratis peuvent d'ores et déjà passer pour la forêt d'Endor le temps d'une mission où six scout troopers sur landspeeders traquent une escouade de storm commandos renégats. On devine qu'avec le bruit des lasers qui fusent, la nuit étoilée et la rigueur quasi militaire d'une communauté coop' d'*Arma*, il ne serait pas difficile de s'imaginer transporté pendant quelques heures au sein d'une opération de l'Empire galactique.



Allez Chico, on met la gomme !
À l'heure actuelle, c'est surtout un cruel manque d'armes qui pénalise le mod, coincé avec un unique blaster de courte portée. Pourtant, sur leur feuille de route, les développeurs promettent de sortir bientôt le fusil laser E11, l'arme standard des stormtroopers, eux aussi intégrés à *Imperial Assault* aux côtés des commandos rebelles dans un prochain patch, de quoi pouvoir recréer des scénarios tirés de la prélogie. L'arrivée de nombreux autres poncifs de la saga *Star Wars* est prévue sur le long terme, y compris le TIE fighter et le X-wing, deux projets dont l'envergure nous laisse un peu dubitatifs. Cela dit, le dernier journal de bord vidéo du mod montrait un superbe (et gigantesque) AT-AT réduire à néant les tanks de base d'*Arma 3*, l'équipe d'*Imperial Assault* semble donc avoir les moyens de ses ambitions.



STAR WARS MOD : GALACTIC WARFARE

sur *Call of Duty 4 : Modern Warfare*

Type de mod : conversion totale
URL : cpc.cx/dLo

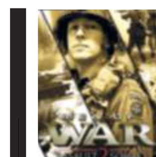




Le monde est une vaste blague, et la preuve en est qu'il y eut une époque où *Call of Duty* représentait l'avenir des jeux Star Wars. Oui mais alors attention, pas n'importe quel *Call of*, non. *Call of Duty 4 : Modern Warfare*, s'il vous plaît, le premier opus de la série à avoir vu ses ventes crever immédiatement le plafond, et également le premier à être sorti du bourbier de la Seconde Guerre mondiale pour aller chasser sur les terres de l'armement moderne. C'est donc lui qui a bénéficié du célèbre *Galactic Warfare*, un mod – hélas sans campagne solo – qui remplace les traditionnels matchs à mort du multi de *Call of* par des affrontements entre stormtroopers et soldats rebelles. La valeur ajoutée se situe avant tout dans l'immersion : si le gameplay reste très similaire au jeu de base, le joueur se retrouvera quant à lui immergé dans une bataille sur Tatooine, Bespin ou d'autres planètes au nom imprononçable. La recette de son ambiance sans failles ? Comme pour d'autres mods, il s'agit avant tout de monter à l'assaut engoncé dans une belle armure et de manier les armes classiques de la saga, avec un travail sonore du plus bel effet – y compris sur les voix. Quatre ans après la sortie officielle du mod, plusieurs serveurs de *Modern Warfare* le font encore tourner, mais on ne peut pas vous promettre que vous y croiserez du monde : la plupart des aficionados semblent être partis vers l'herbe plus verte de *Battlefront*.

STAR WARS : THE CLONES OF WAR

sur *Men of War : Assault Squad 2*

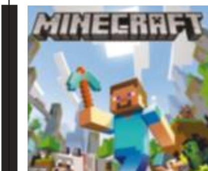






Type de mod : conversion totale
URL : cpc.cx/dKR

Parfois, les mods les plus improbables sont aussi les meilleurs. Prenez *Men of War*, sorte d'*Arma* du STR qui veut donner au joueur la liberté de diriger pleinement ses escouades. En lisant entre les lignes, vous avez déjà compris que c'est un jeu où l'on galère beaucoup, mais où l'on trouve du plaisir à exécuter des manœuvres compliquées. Eh bien, *Men of War* dispose d'une suite que tout le monde apprécie, *Assault Squad 2*, et celle-ci bénéficie d'un mod extraordinaire, *The Clones of War*. Les unités de la Seconde Guerre mondiale y sont remplacées par des clonetroopers et par des droïdes pour permettre au joueur de recréer à sa guise des affrontements de la guerre des clones, la période qui marque la fin de la République. Et vous voilà donc partis pour des escarmouches tactiques comme il faut, où il s'agit de s'infiltrer à couvert au plus près des ennemis avant de balancer détonateurs thermiques et volées de lasers. Attention, le mod est avant tout conçu pour le multi (argument massue d'*Assault Squad 2*), mais ça n'empêche pas certains joueurs de créer leurs propres missions ou même de faire combattre les droïdes du mod avec l'infanterie allemande du jeu de base. Attention, si vous connaissez un fan de *Star Wars*, n'allez pas lui raconter ça, il risquerait l'apoplexie.

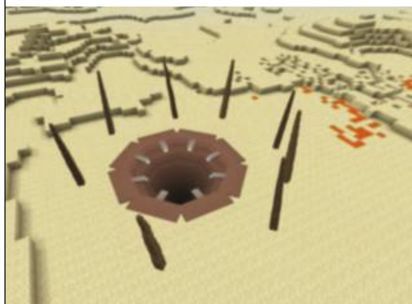


STAR WARS MOD
sur *Minecraft*



Type de mod : conversion totale
URL : cpc.cx/dJs







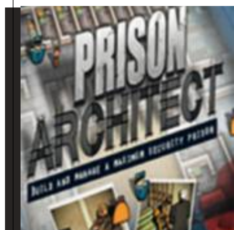
Selon certaines sources, il y aurait sur Terre depuis cette année plus de joueurs de *Minecraft* que d'êtres humains, une information que nous ne pouvons que relayer sans la confirmer. Toutefois, cela ne serait pas très étonnant puisque parmi le monceau de minecraftiens du monde entier, il s'est trouvé plusieurs moddeurs fans de Star Wars. Deux mods existent donc pour combler vos désirs les plus chers (si, si) : d'abord *MaggiCraft's Star Wars Mod*, une tentative un peu timide qui vous permet de faire apparaître plein de vaisseaux préfabriqués pour les admirer (mais ils sont souvent moches) ou pour les visiter (mais ils sont souvent vides). Et puis il y a *Star Wars mod*, bien plus digne de votre intérêt malgré son nom d'une inventivité proche du néant. Pensé à l'origine pour un serveur multijoueur, il rajoute des sabres laser qu'il est agréable de manier – on peut même les lancer pour endommager les ennemis à distance –, tout un tas de droïdes et de races extraterrestres, plusieurs factions et différentes planètes, chacune avec ses caractéristiques propres, comme Tatooine qui a deux soleils et plusieurs biomes sur le thème du désert. La finalité de tout ceci reste assez énigmatique, mais crafter des blasters et explorer du *Minecraft* connoté Star Wars devrait déjà s'avérer rigolo avec quelques potes.





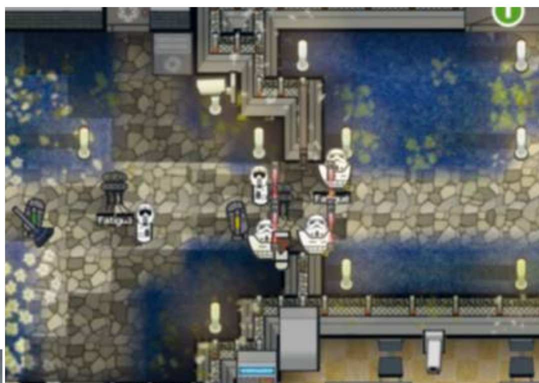
Un laser se déplace à la vitesse de la lumière, c'est même un peu le principe. Pas dans *Star Wars*, où les rayons des blasters se déplacent (d'après l'estimation des gentils tarés de l'émission « Mythbusters ») à environ 210 km/h, soit même pas un sixième de la vitesse d'une balle de pistolet. Ça explique sans doute pourquoi les héros évitent aussi facilement les tirs des forces de l'Empire. Ça n'explique pas en revanche comment un rayon laser peut être aussi lent et surtout pourquoi les blasters ont du recul (alors que la masse d'un laser est nulle). *« C'est parce que les blasters ne tirent pas que de l'énergie mais aussi quelques particules de gaz de Tibanna »*, nous explique un fan. Mouais, ça ira pour cette fois.

IMPERIAL ARCHITECT
sur *Prison Architect*



Type de mod : refonte graphique
URL : cpc.cx/dGC







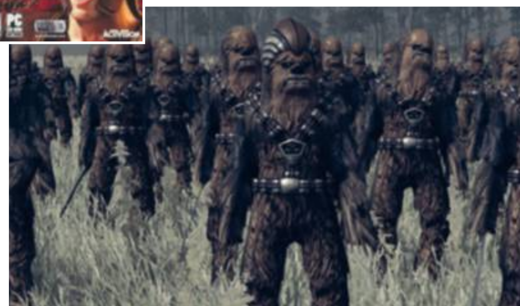
Star Wars, c'est avant tout un univers complexe, entier, traversé par des questions politiques et sociales des plus délicates. Par exemple, l'Empire doit-il enfermer les rebelles dans des trous à rats ou dans des centres de rétention modernes, aptes à les faire changer de camp ? Ah, ça vous la coupe, hein ? Forcément, dès qu'on s'éloigne des lasers et des clones, il n'y a plus personne. Il est beau, le jeu vidéo. C'est aussi l'opinion de Vector, un moddeur qui a décidé de sensibiliser les foules à la condition des prisonniers au sein de l'Empire galactique. À la base, les seules apparitions de Star Wars dans *Prison Architect,* la simulation de gestion carcérale, sont dues à la forme de certains pénitenciers, que les joueurs construisent pour suivre le contour de l'Étoile de la mort ou d'un star destroyer. Mais voilà, tout ça ne suffisait pas à Vector. Il a donc remplacé l'ambiance très texane de *Prison Architect* par une atmosphère typiquement Star Wars.

DARTH GOULAG. Au premier abord, le résultat est très propre : les gardes deviennent des stormtroopers, les huiles de l'administration sont des moffs et les maître-chiens dirigent des drones. Les sols ont eux aussi été modifiés, de même que pas mal de meubles comme les détecteurs de métaux qui se transforment en d'intimidants lasers rouges. C'est à peu près tout ce qu'il faut attendre d'*Imperial Architect* : comme l'immense majorité des mods de *Prison Architect*, il s'agit d'une *reskin*, seuls les graphismes ont été modifiés. Pas d'événements propres à Star Wars, pas d'enjeux pénitentiaires liés à l'Empire ou aux rebelles, bref, rien de très neuf pour le joueur qui aurait déjà passé plusieurs heures sur *Prison Architect*. Mais pour un petit nouveau, par exemple un constructeur de prisons amateur qui découvre seulement le jeu, *Imperial Architect* peut se révéler une très bonne porte d'entrée vers les pénitenciers. Galactiques ou pas.

STAR WARS TOTAL WAR
sur *Rome: Total War*



Type de mod : vieilleries et annulations
URL : cpc.cx/dMv





Vous êtes là pour le festival de créativité, c'est ça ? La débauche de mods de qualité ? Les milliers de fans qui modifient le jeu pour rendre hommage à leur licence chérie ? Ah, désolé mais les mods Seigneur des Anneaux sont dans un autre magazine. Ici, on vous parle de Star Wars et son histoire compliquée avec le modding des *Total War*. Il faut dire que les accros du stormtrooper n'ont pas eu trop de bol avec les *Total War* : c'est en 2009 qu'est sorti le premier et dernier mod Star Wars pour cette série qui mêle si bien stratégie au tour-par-tour et batailles en temps réel avec gestion des régiments. *Star Wars Total War*, donc, était un mod pour *Rome : Total War*, l'un des plus vieux jeux de la saga (déjà, ça part mal). Pourquoi « était » ? Parce que le relancer en 2015 n'a plus trop de sens, vu sa qualité somme toute assez médiocre et les graphismes datés du premier *Rome*. La relève était toutefois assurée avec un autre projet annoncé en 2013, et sur *Medieval 2* qui plus est, l'un des *Total War* les plus appréciés de la série. Hélas, ce *Star Wars : Total War* (notez les deux points pour se différencier du premier mod) n'est jamais sorti et son créateur a arrêté de bosser dessus depuis plus d'un an. Il ne reste plus aux fans de *Total War* qu'à attendre *Imperial Splendour : Liberation of Kashyyyk*, mod du récent *Rome II* centré sur les affrontements entre les Wookies et l'Empire. Ah non, attendez, on vient de me prévenir que son créateur voulait maintenant en faire un jeu à part entière, et non plus un mod. Bon, eh bien *Total War* et les lasers ce sera pour une autre fois…

Découvrez

Le hors-série hardware n°05

6,90 €



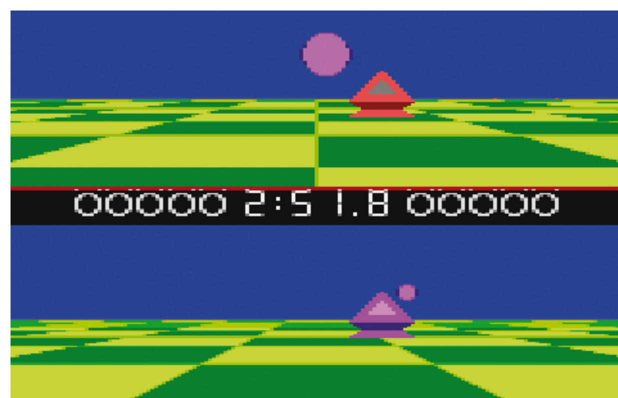
LA GRANDE HISTOIRE DE LUCASARTS

DE LUCASFILM GAMES À DISNEY

Il était une fois un homme qui se prénommait George. George avait une grosse barbe, une chemise à carreaux et surtout le nez très creux. Car George, sous ses airs de grand gaillard ahuri, était une redoutable machine à sentir l'air du temps. En 1982, convaincu que sa compagnie de production, Lucasfilm, devait s'intéresser aux nouveaux médias, il décida d'ouvrir un département dédié à la création de jeux vidéo : Lucasfilm Games. George ne le savait pas encore, mais il venait de donner naissance à l'un des studios de développement majeurs des années 1990.

En mars 1984 sortent les deux premiers titres de Lucasfilm Games : *Ballblazer !* et *Rescue on Fractalus*. Ces deux titres ont en commun d'être édités par Atari (qui a par ailleurs contribué au financement du studio lors de sa création), d'afficher des graphismes à la pointe de la technologie de l'époque et de ne pas se reposer sur la propriété intellectuelle de George Lucas. *Ballblazer !* est un jeu de sport en vue subjective où deux joueurs se disputent le contrôle d'une balle. *Rescue on Fractalus* est quant à lui un jeu de pilotage arcade qui met en scène une mission de récupération de pilotes perdus sur une planète hostile. Aucune trace de *Star Wars* ou d'*Indiana Jones*. Le message est clair : Lucasfilm n'a pas vocation à être un bête studio *in-house*, chargé de produire des adaptations de films, mais doit créer des œuvres originales. La fournée 1985, composée de *The Eidolon*, un jeu d'action-exploration et de *Koronis Rift*, un jeu de stratégie, puis l'arrivée en 1986 d'un proto-MMO du nom de *Habitat*, prouve également que Lucasfilm n'entend pas se laisser enfermer dans un genre.

L'aventure c'est l'aventure Et pourtant, comble de l'ironie, c'est avec une adaptation que Lucasfilm Games va se trouver, sinon une spécialisation, en tout cas un genre de prédilection. En 1986, le studio développe l'adptation en jeu vidéo de *Labyrinth*, le film de Jim Henson où David Bowie a des cheveux bizarres. Contrairement à la plupart des jeux d'aventures de l'époque, qui se limitaient à une interface textuelle et quelques illustrations, *Labyrinth* est un *graphic adventure game*, où le personnage qu'incarne le joueur est visible à l'écran, animé, et interagit avec le monde. Le succès est au rendez-vous : la critique acclame le jeu (et, contrairement au film qui fait un four en salles, rapporte beaucoup plus que son budget) et convainc Lucasfilm Games qu'il existe un marché pour des jeux d'aventure mettant à profit les derniers progrès technologiques. Dès l'année suivante, les développeurs transforment l'essai avec *Maniac Mansion*, dans lequel un



Ballblazer !





À gauche : Rescue on Fractalus
À droite : Labyrinth



Maniac Mansion



Zak McKracken and the Alien Mindbenders



En haut : *Strike Street*
En bas : *PHM Pegasus*

ado du nom de David Miller tente de tirer sa copine des griffes d'un savant fou retranché dans son étrange manoir. Énorme carton, *Maniac Mansion* signe avec *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* (1988) le début de la grande époque des jeux d'aventure Lucasfilm et en fixe définitivement la formule : interface en bas de l'écran avec verbes d'action et inventaire, humour loufoque et univers inspiré des films de genre et de la bande dessinée.

Secret weapons of the Sternewaffe C'est aussi en 1986 que Lucasfilm Games va sortir *PHM Pegasus*, un simulateur de navire de guerre où le joueur peut accomplir différentes missions de recherche et destruction, de patrouille et d'escorte. Ce jeu aussi aura une suite l'année suivante, *Strike Fleet*, qui confirmera l'intérêt (et le talent) de Lucasfilm Games pour la simulation militaire. Après les mers, Lucasfilm prendra les airs : de *Battlehawks 1942* (1988) à *Secret Weapons of the Luftwaffe* (1991) en passant par *Their Finest Hour : The Battle of Britain* (1989), le studio va s'imposer comme l'un des maîtres du pan-pan-boum-boum aérien. C'est fort de cette maîtrise que Lucasfilm Games va pour la première fois se lancer dans l'adaptation en jeu vidéo de la trilogie *Star Wars*. Jusqu'ici, le seul jeu Lucasfilm inspiré de *La Guerre des étoiles* était un plateformer console sorti en 1991 dont le nom (*Star Wars*) était à peu près aussi original que le gameplay. Changement de régime en 1993 avec la sortie du premier vrai simulateur de vol *Star Wars : X-Wing*, développé par l'équipe de Lawrence Holland jusqu'alors chargée des simulateurs de la Deuxième Guerre mondiale. Le jeu sera un carton monumental et connaîtra trois suites au cours des années 1990 (voir page 18).



Les scientifiques sont formels. Lorsqu'une grande quantité d'énergie thermique (par exemple celle transportée par un rayon laser assez puissant pour blesser un humain) est transmise à un corps essentiellement constitué d'eau (par exemple un humain), cela provoque une « explosion de vapeur ». Oubliez donc les stormtroopers de Star Wars qui meurent bien proprement dans leur armure blanche immaculée : le jour où les lasers régneront vraiment sur les champs de bataille, les combattants blessés ressembleront à des steaks tartares.





À gauche : *Battlehawks 1942* — À droite : *Secret Weapons of the Luftwaffe*





Star Wars : X-Wing

L'âge de la poule aux œufs d'or Les années 1990, justement, sont pour Lucasfilm Games celles de la consolidation, avec pour commencer un changement de nom. Dans le cadre d'une réorganisation de l'empire Lucas, la division jeu vidéo gagne en autonomie et se voit rebaptisée LucasArts. Non content de régner en maître sur le genre du simulateur spatial (avec pour unique concurrent sérieux Origin et son *Wing Commander*), le studio va aussi se tailler la part du lion dans le marché du jeu d'aventure. Si vous êtes un joueur PC né dans les années 1980, il est plus que probable que vous ayez joué à au moins la moitié des jeux de cette liste : *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989), *The Secret of Monkey Island* (1990), *Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge* (1991), *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992), *Day of the Tentacle* (1993), *Sam & Max Hit the Road* (1993), *The Dig* (1995), *Full Throttle* (1995), *Grim Fandango* (1998). Le succès est tel que LucasArts sort son propre magazine semestriel, *The Adventurer*, qui paraîtra de 1990 à 1997. Acclamé par la critique pour la qualité artistique de ses titres, LucasArts n'en reste pas moins une pompe à pognon bien rodée. Pour preuve, sa politique en matière d'adaptations des licences Lucasfilm. À côté de produits « qualitatifs » comme les *X-Wing* ou les jeux d'aventure *Indiana Jones*, LucasArts pond également des platformers et autres jeux d'action bien moins ambitieux : *Indiana Jones and the Last Crusade - The Action Game* (1989), *Indiana Jones and the Fate of Atlantis - The Action Game* (1992), *Super Star Wars* (1992), *Indiana Jones' Greatest Adventures* (1994)...

> **LE STUDIO VA SE TAILLER LA PART DU LION DANS LE JEU D'AVENTURE.**



La menace pas si fantôme Lucasarts n'est pas pour autant devenu une bête machine à cracher des platformers sous licence, des simulateurs et des jeux d'aventures. Fidèle à ses racines, le studio continue à la fois à produire des jeux d'action génériques essentiellement destinés au marché console (citons en vrac *Ghoul Patrol*, *Metal Warriors* et *Big Sky Trooper*) et d'autres titres beaucoup plus originaux. *Afterlife* (1996) est un jeu de gestion dans lequel le joueur doit s'assurer que le paradis et l'enfer s'occupent des âmes des morts. *Outlaws* (1997) réutilise la technologie développée pour les FPS Star Wars (voir page 28) dans un FPS-western. LucasArts va même s'essayer au jeu de bureau avec *Indiana Jones and His Desktop Adventures* (1996) et *Yoda Stories* (1997), des mini-jeux d'aventure procéduraux qui tournent dans une fenêtre Windows et qui, malgré une excellente idée de départ (générer des aventures à la volée dans un



Indiana Jones and the Last Crusade





À gauche : *The Secret of Monkey Island*
À droite : *Day of the Tentacle*



Indiana Jones and the Fate of Atlantis





À gauche : *Sam & Max Hit the Road*
droite : *The Dig*



Grim Fandango



La revue *The Adventurer*



Big Sky Trooper



Outlaws



Indiana Jones and His Desktop Adventures





À gauche : *Force Commander*
À droite : *Secret Weapons Over Normandy*



Lego Indiana Jones 2



The Force Unleashed 2

univers connu) offrent bien peu d'intérêt. Mais ces errements ne sont rien à côté du grand traumatisme que va connaître LucasArts à la fin des années 1990 : la sortie du film *La Menace Fantôme*. Pour faire face à l'événement, la machine à marketing Lucasfilm est lancée à plein régime et LucasArts est enrôlé dans la bataille. En l'espace de même pas trois ans (de mi-1998 à 2001), le studio va développer ou éditer dix-huit jeux exploitant la licence, soit une fois et demi le nombre de titres Star Wars qu'il avait produit durant toute la décennie précédente.

Lucas social Relation de cause à effet ? Impossible de le savoir. Toujours est-il qu'à partir de l'an 2000, LucasArts va commencer à rentrer dans le rang. S'il continuera à éditer d'excellents jeux tirés de la licence Star Wars (citons *Knights of the Old Republic* en 2003), ses propres productions verront leur qualité baisser. À trop s'aventurer dans des genres à la mode qu'il maîtrise mal (le STR avec *Force Commander* en 2000, le FPS à grand spectacle avec *Republic Commando* en 2005), LucasArts va accumuler les jeux médiocres. Médiocre, le mot est important, car LucasArts n'a sorti que peu de jeux vraiment mauvais. Malheureusement, pour un éditeur qui avait trusté les hit-parades des ventes et dont chaque nouveau titre était attendu comme le messie, la médiocrité est presque pire. À partir du milieu des années 2000, LucasArts n'est plus qu'un éditeur et développeur parmi tant d'autres – et, rapidement, les joueurs oublient jusqu'à son existence.

Bespin-off Faute de grands projets d'avenir, le studio essaye de revenir à ses racines. *Secret Weapons Over Normandy* (2003) a été son dernier simulateur de vol. Quant à *Lucidity*, sorti en 2009, si on y retrouve tout le talent graphique de LucasArts, son mélange de puzzle et d'aventure très frustrant est déjà dépassé lors de sa sortie. En dépit de ces quelques tentatives, l'essentiel du travail de LucasArts est désormais de licencier des jeux Star Wars développés par d'autres. Quelques *Lego Indiana Jones* aussi, pour faire bonne mesure. Dans les années 2010, LucasArts, le studio à qui l'on doit certaines des plus belles pages du jeu PC, en est réduit à coller son nom sur *Star Wars Kinect* et *Star Wars Angry Birds*. C'est pourquoi lorsque Disney rachète Lucasfilm en 2012, relançant l'intérêt pour une licence vieillissante, les espoirs sont nombreux. Certains prédisent même une résurrection du studio, mais c'est le contraire qui advient. Le 3 avril 2013, sans regrets mais pas sans les nôtres, Disney interrompt tous les développements en cours chez LucasArts et vire la quasi-totalité des employés. Si le studio a encore une existence légale, ce n'est plus qu'une coquille vide, un nom destiné à être collé sur des produits sous licence. Pour la petite histoire, le dernier jeu développé (partiellement) en interne par LucasArts aura été *The Force Unleashed 2* en 2010. C'est moche.



CANARD DÉ

Jeux de société, de cartes, de rôle…

LA GUERRE DES ÉTOILES *servie sur un plateau*

Comme en témoignent certaines ecchymoses et quelques mains courantes déposées au commissariat du XXe arrondissement de Paris, le rédacteur en chef de cette noble parution indépendante est capable de saisir de la main gauche une poignée de dés à 8 faces en fonte pour la jeter sur un pigiste bruyant sans lâcher la souris dans sa main droite. Preuve irréfutable qu'à *Canard PC*, le jeu de plateau n'est jamais loin du jeu vidéo. Ça tombe bien : l'univers Star Wars regorge d'adaptations dont voici une sélection maison.

X-WING

Éditeur : Fantasy Flight Games / Edge Entertainment
Nombre de joueurs : 2
Prix : environ 40 € la boîte de base ;
de 15 € à pfiouuuu les figurines supplémentaires



Au commencement était *Wings of War* en 2004. Enfin non, pour être précis, avant le commencement, il y a eu *Les Ailes de la Gloire* en 1983. Mais bon, on ne va pas chipoter, car à ce train-là, au début du commencement, il y a eu les frères Wright. Et Icare avant eux. Bon… *Wings of War* est un jeu de combat aérien utilisant de jolies petites figurines d'avions de la Première Guerre mondiale qui se tournent autour pour se renifler l'arrière-train – d'où le terme anglais de *dogfight*, « combat de chiens ». Si l'on voulait simplifier, et il va bien falloir car on n'a pas trois pages pour en expliquer les subtilités, *X-Wing* est la version sous licence spatiale de *Wings of War*. La boîte de base





du jeu contient trois figurines (deux TIE fighters et un X-wing) et tout un tas de gabarits de déplacements. Le principe est simple et compréhensible par un enfant de 8 ans ou un journaliste de jeux vidéo : le joueur donne en secret un ordre de déplacement à son (ses) vaisseau(x), allant du court virage serré à 90° à la grande ligne droite gaz à fond, en passant par diverses manœuvres (glissades, immelman…) qui réclament toute l'attention du pilote. Tout ceci pour, au final, se placer en position de tir et balancer rageusement ses dés rouges d'attaque sur la table. Mais si possible sans faire tomber les figurines, sinon, c'est le bordel. Tout est ici question d'anticipation, de bluff et, un peu quand même, de chance. Si les possibilités offertes par la boîte de base sont amusantes, c'est évidemment en étoffant l'arsenal de vaisseaux en plastique (Y-wing, Faucon Millenium, Firespray, TIE bomber… chacun avec des règles, équipements et nouveaux scénarios qui leur sont propres) que le jeu s'approfondit et que les choses passent d'intéressantes à passionnantes. À condition, bien sûr, d'avoir une grande table chez soi (90 cm par 180 cm pour des parties sérieuses) et un budget non négligeable à y consacrer. Notez qu'une nouvelle édition du jeu de base, estampillée «Le Réveil de la Force», est récemment sortie, avec quelques modifications mineures de règles et la présence des nouveaux appareils, le X-wing T-70 et le TIE fighter du Premier Ordre, doté de boucliers. Oui, ça fait bizarre.



STAR WARS : LE JEU DE CARTES



Éditeur : Fantasy Flight Games / Edge Entertainment
Nombre de joueurs : 2
Prix : environ 40 € la boîte de base.

Le marché du jeu de cartes à collectionner (ou évolutif, selon le parti pris sémantique privilégié) est bien chargé. Pour autant, celui-ci est arrivé à se faire une petite place. Sous ses allures de JCE grand public, notamment en raison d'une construction de deck simplifiée – et qui fera le plus grand bien à tous ceux qui ne goûtent que modérément l'exercice – se cache un titre plus profond qu'il n'y paraît, pas trop cher (pour le genre) et qui introduit une mécanique de jeu asymétrique, portant le joueur impérial à jouer davantage la montre et la défense que son adversaire rebelle.



ASSAUT SUR L'EMPIRE

Éditeur : Fantasy Flight Games / Edge Entertainment
Nombre de joueurs : 2 à 5
Prix : environ 100 € la boîte. Inspirez. Expirez. Ça va bien se passer.





Si vous êtes du genre à regarder d'abord la fiche technique avant de lire le texte, peut-être vous remettez-vous d'un léger malaise. Presque 100 euroboules pour un jeu de plateau ? Votre réaction est compréhensible. Enfin, si vous êtes pauvre, parce que si vous êtes blindé de pognon, ça s'appelle de la mesquinerie. Alors oui : comme de nombreux jeux à licence (et notamment licence Star Wars), *Assaut sur l'Empire* est cher. Mais ce n'est pas une raison pour lui tourner instinctivement le dos.

D'abord parce qu'il y a, comme on dit dans le milieu, du « matos » : un bon paquet de figurines plastique, des tas de tuiles permettant de constituer des environnements variés… Et globalement, un jeu qui représente potentiellement un bon petit nombre de soirées sympathiques entre potes. La majorité des joueurs (4 sur les 5 maximum) y contrôlent chacun un soldat d'élite de l'Alliance (on trouve du vétéran, du contrebandier, du Jedi un peu tarte qui a paumé son sabre laser et commence par se battre avec un bâton tout pourri…) tandis que le dernier joue l'Empire. Mais pas « joue l'Empire » comme un maître de jeu qui se dévoue pour servir de *sparring partner* à ses copains et sacrifie son propre plaisir sur l'autel de la satisfaction collective, non. Plutôt comme « seul contre tous avec des objectifs et des options de jeu différentes ». Façon *Les Demeures de l'Épouvante*, pour ceux qui connaissent, à savoir avec la ferme intention de faire la peau aux autres.

L'Empire n'est jamais certain. Le petit plus qui fait la différence : chaque mission s'inscrit dans une campagne dynamique. La quinzaine de scénarios (la boîte en propose 32 en tout) qui la compose sont le fruit des réussites ou échecs des précédents, amenant à plusieurs scénarios finaux alternatifs. Au cours de chacune de ces missions, les soldats de l'Alliance gagnent de l'expérience, de nouvelles compétences, trouvent ou achètent de meilleurs équipements… Et l'Empire aussi. Non seulement le joueur qui en a le contrôle décide, en cours de partie, des déplacements et des apparitions de renforts ennemis, mais il fait monter en puissance son camp entre chaque scénario, débloquant des unités spéciales et autres armes secrètes à abattre rageusement et dans un rire sardonique, sur le crâne de ses camarades. Prises individuellement, et basées sur des scénarios impliquant généralement des raids éclair menés par les rebelles qui savent que le temps joue contre eux, les parties sont rapides et rythmées. La base de jeu, qui rappelle furieusement le célèbre *Descent*, s'enrichit d'une excellente et motivante persistance dans la scénarisation qui, elle, n'est pas sans rappeler l'excellent *Mice and Mystics* dont on disait beaucoup de bien dans *Canard PC* dernièrement. Entre les différentes classes à incarner, le rôle de l'Empire qui peut être repris par un autre, et les embranchement scénaristiques, la campagne du jeu de base offre une rejouabilité certaine, ce qui permet de relativiser un peu le prix élevé de la boîte. Et pour nos amis nantis – à qui l'on rappelle qu'il existe des abonnements de soutien à *Canard PC*, hop, ça c'est fait – ou boulimiques des soirées plateau, il existe déjà quelques extensions permettant d'ajouter de la diversité aux troupes et décors du jeu de base.





MONOPOLY STAR WARS

Éditeur : Hasbro
Nombre de joueurs : 2 à 4
Prix : Environ 35 €.

Ha ha !

Non.



STAR WARS : ARMADA



Éditeur : Fantasy Flight Games / Edge Entertainment
Nombre de joueurs : 2
Prix : environ 95 € la boîte de base ;
de 20 € à wholaaalaala les figurines supplémentaires.

« *Mais dites donc, ça ressemble furieusement au jeu de figurines* X-Wing, *ça !* », vous direz-vous pour peu que vous ne lisiez pas ce magazine à rebours. Ce à quoi nous répondrons : certes. Mais ressemble seulement. Là où *X-Wing* fait barboter ces petits pilotes qui se la racontent dans leur petit bassin du dogfight, *Armada* s'adresse aux amiraux, aux têtes pensantes, à la crème manucurée du haut commandement.

Un coup d'œil au matériel, très joli au demeurant (c'est que ça devient une manie), suffit à comprendre qu'un changement d'échelle a été opéré. Les chasseurs X-wings et TIE fighters font désormais figure de moustiques tandis qu'Empire et rébellion vont s'expliquer à coups de star destroyers, corvettes corelliennes et frégate Nébulon-B (pour la boîte de base). Plus complexe et touffu que *X-Wing*, *Armada* nécessite davantage de tactique et de planification. Et ce, pour une raison simple : ces gros vaisseaux souffrent d'une certaine inertie, traduite en jeu par des ordres (un genre de bonus) qui seront appliqués bien plus tard. Très précisément : avec un tour de décalage pour la frégate, et deux pour le destroyer. Seule la « petite » corvette est capable d'exécuter son ordre dans le même tour.



Amiral de plaisir. Naturellement, cela ne va pas sans contrepartie : outre leurs boucliers et armements plus performants, les lourdauds peuvent « stocker » des ordres non utilisés et les exploiter, dans une version légèrement amoindrie, plus tard en jeu. Cela a l'air complexe dit comme ça, mais ce n'est qu'une impression. En revanche, maîtriser sa flotte, ses manœuvres, optimiser les portées de tir et l'orientation des armes de bord (différentes selon que l'on fait tirer la proue, la poupe ou les flancs), et utiliser les escadrons de chasseur à bon escient, tout en élaborant une tactique mise en place sur une demi-douzaine de tours, ça, c'est du challenge.

Car il faut cogiter pour réussir à faire tomber l'un des boucliers de ce gros star destroyer et lui coller des dégâts structurels, sans se faire préalablement hacher menu par ses terrifiants turbo-lasers de proue. La présence de nombreux jets de dés ne doit surtout pas vous faire croire qu'il suffit de s'en remettre à la chance : Armada est technique et subtil, et avec tous les vaisseaux supplémentaires disponibles, les champs de bataille spatiaux laissent rêveur. Et c'est là, une fois de plus avec FFG et ses politiques commerciales agressives, que le bât blesse : la boîte de base, à près de 100 euros le morceau, ne permet que de livrer des escarmouches. Intéressantes, mais on reste dans l'initiation. Avec deux boîtes combinées, les deux joueurs peuvent entamer les choses sérieuses. Et pour aller au-delà, soyons clairs : ça coûte un rein. Bon, j'exagère un peu… Au cours actuel du rein, il permettrait de reconstituer, à l'aise, la bataille d'Endor. Mais vous saisissez l'idée. Après, c'est aussi une question de point de vue : si *Armada* est, pour un jeu de plateau, hors de prix, il reste relativement abordable pour un jeu de figurines, comparé aux tarifs d'un – au hasard, vraiment – Games Workshop et ses armées Warhammer.



STAR WARS : RÉBELLION

Éditeur : Fantasy Flight Games/ Edge Entertainment
Nombre de joueurs : 2 à 4
Prix : N.C. (le jeu sort début 2016)

Ne le cherchez pas : il n'est pas encore sorti. Mais on voulait vous en parler, car on trépigne d'impatience dans l'attente d'y jouer. Prévu pour le premier trimestre 2016, *Rébellion* semble s'inspirer du jeu vidéo du même nom (voir page 36) avec son concept asymétrique : Empire puissant militairement, à la recherche de la base secrète rebelle, l'Alliance plus faible, misant sur des actions de guérilla, le tout sur fond de batailles spatiales et terrestres, et de lutte pour s'arroger la loyauté des différents systèmes qui composent le plateau de jeu. On le testera dans *Canard PC* dès que ce sera humainement possible.





Jeux de rôle

AUX CONFINS DE L'EMPIRE / L'ÈRE DE LA RÉBELLION / FORCE ET DESTINÉE

Éditeur : Fantasy Flight Games / Edge Entertainment
Nombre de joueurs : de deux à autant que vous voulez, mais cinq c'est déjà pas mal.
Prix : environ 60 € le livre de base.



Non, le jeu de rôle Star Wars n'est pas mort avec le système D20 car, depuis environ deux ans, FFG sort des guides basés sur de nouvelles règles à une cadence industrielle. Aujourd'hui, ce sont donc trois livres de base qui servent de point de départ à ceux qui veulent faire rouler les dés en beuglant « *Réussite critique !* ». *Aux Confins de l'Empire*, le premier d'entre eux, permet de jouer une belle brochette de libres penseurs, tels que des contrebandiers, des chasseurs de primes et d'autres personnages éventuellement sensibles à la Force parce que, merde, ça reste Star Wars. *L'Ère de la Rébellion*, lui, reprend la structure de son aîné en permettant cette fois d'incarner des membres de l'Alliance rebelle, avec toujours cette possibilité d'être sensible à la Force. Et comme vous trépignez à l'idée de vous triturer le sabre laser, *Force et Destinée* (uniquement disponible en anglais, pour l'instant) nous autorise enfin à jouer des Jedi, en plus d'introduire un concept de moralité qui permet de déterminer la considération d'un personnage pour la Force. Bien que l'on regrette le côté cloisonné du jeu, nous sommes cependant fous amoureux de son système. En effet, plutôt que de faire réussir ou échouer nos jets de dés comme n'importe quel autre jeu de rôle, cette nouvelle mouture pousse le maître du jeu à en interpréter les résultats. Comment ? En les opposant tout bêtement à d'autres jets, dont le nombre de dés s'accroît avec la difficulté. En conséquence, une réussite peut être tempérée par un échec et vice-versa. Seule ombre au tableau : des dés spéciaux pleins de symboles bizarres sont nécessaires pour jouer, ce qui vous prive de votre dé à dix faces fétiche, celui qui ne fait que des vingt.



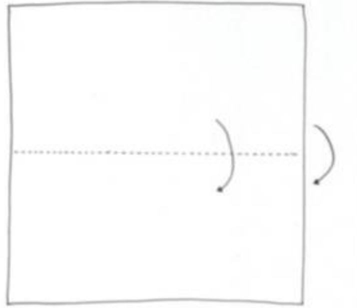




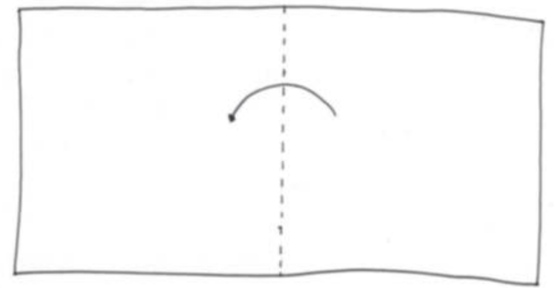
Il existe un *Star Wars* turc. Si, si. En 1983, on n'avait certes pas encore Youtube ni les fichiers torrent, mais on savait parfaitement piétiner la propriété intellectuelle sans ces gadgets ridicules. Cette même année, l'Empire romain d'Orient achève sa déchéance en commettant *Dünyayi Kurtaran Adam*, film aujourd'hui plus connu sous le nom de Turkish Star Wars. Les braves qui auront réprimé leur envie de se manger un bras au cours du préambule le plus monocorde et incompréhensible de l'histoire du cinéma, tourné sur fond de batailles spatiales pillées dans la trilogie de George Lucas, pourront savourer l'entrée en scène de Cüneyt Arkin.
Ce Jean-Paul Belmondo (sans second degré) ottoman ne s'est pas contenté de signer un scénario dont on cherche encore à comprendre le sens : à près de 50 ans, il incarne le rôle du jeune premier. Un pilote téméraire qui reste imperturbable malgré le port d'une coupe à fruits sur la tête. Le reste n'est que pur bonheur : péripéties à base de sauts sur trampolines, entraînement avec des rochers en carton-pâte, d'autres bonds trampolinés, des méchants costumés indignes d'un *sentai* amateur, encore des trampolines, un wookie violet poignardé par son propre bras dans une cantina, toujours des trampolines, et les plus magnifiques faux raccords jamais vus. Tout cela dans le magnifique cadre de la vallée de Göreme, qui sera d'ailleurs inscrite à l'Unesco deux ans plus tard afin de ne jamais plus être associée à pareilles horreurs, et sur un fond sonore allègrement pioché dans les BO d'*Indiana Jones*, de *Flash Gordon* ou de… *Ben Hur*. Pour peu que vous ayez une once de sympathie pour les nanars, l'envie de vous taper une tranche de rire en fin de soirée, ou juste la curiosité de voir voler un star destroyer à l'envers entre deux faux raccords, vous tenez votre graal.

Origami

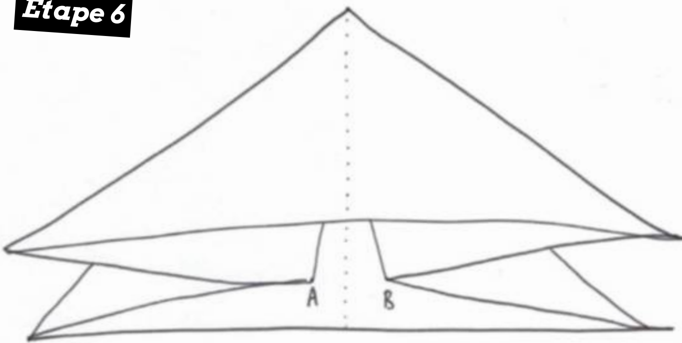
Alors voilà, vous avez envie de jouer à Star Wars, mais vous n'avez ni PC, ni jeu de plateau, ni crayon, ni dé, ni électricité, ni sabre laser ? Seulement un stock de papier ? Ben voilà, vous pouvez jouer à vous plier des petits vaisseaux spatiaux pour vivre de grandes aventures après. Je vous montre pour le X-wing, après, si vous voulez Yoda ou l'étoile noire, il y a plein de ressources en ligne, comme *www.starwarigami.co.uk.*



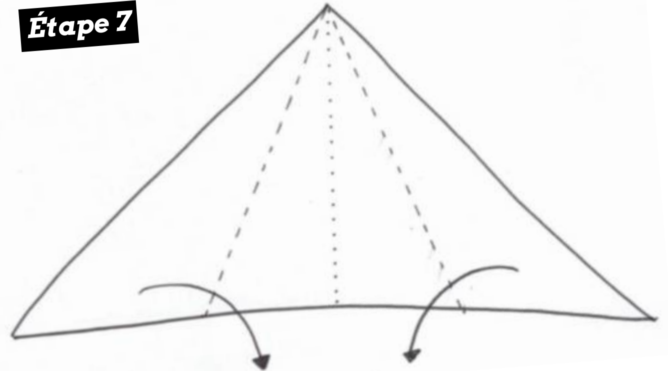
Prenez une feuille de papier carrée. Pliez-la au milieu.



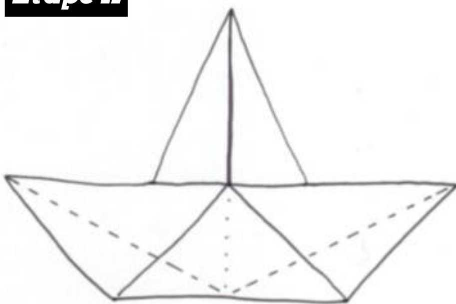
Pliez à nouveau au milieu. Oui, apparemment en origami, le milieu, c'est merveilleux.



Vous devriez vous retrouver avec quelque chose dans ce goût-là.



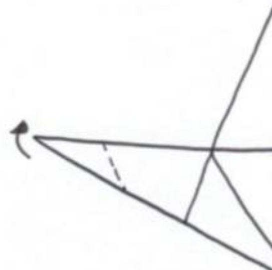
Contemplez votre œuvre, prenez votre inspiration et rabattez les deux ailettes supérieures vers le milieu. Car le milieu, c'est merveilleux.



Pliez les deux ailettes du dessus, ça devient super chaud, surtout si vous avez de gros doigts comme moi.

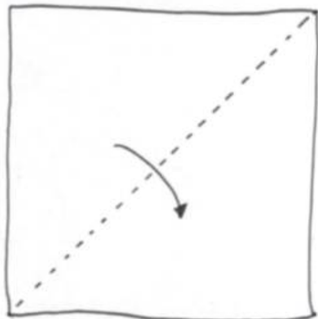


Retournez votre machin pour avoir sur le dessus la face qui était contre terre. Répétez l'étape 11.



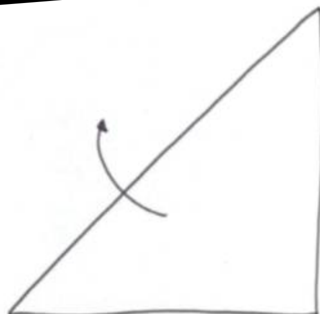
Y a plus qu'à plier les quatre ailettes.

Étape 3



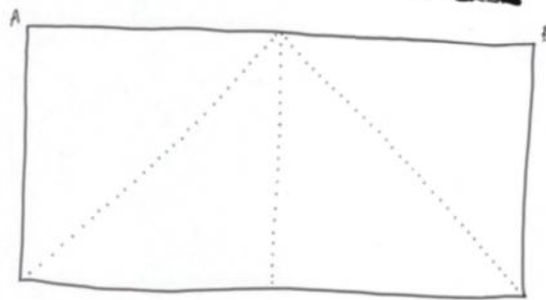
Pliez sur la diagonale.

Étape 4



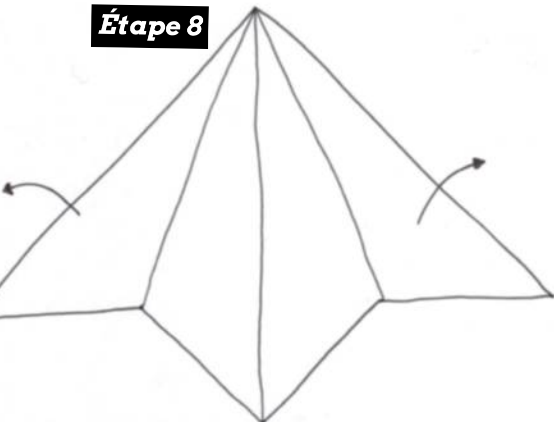
Dépliez tout pour vous retrouver avec le rectangle horizontal identique à celui de la fin de l'étape 2.

Étape 5



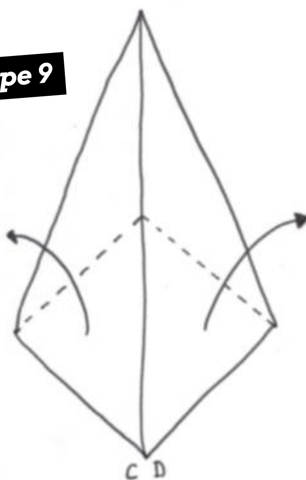
Pliez la ligne AB vers l'intérieur pour obtenir un triangle.

Étape 8



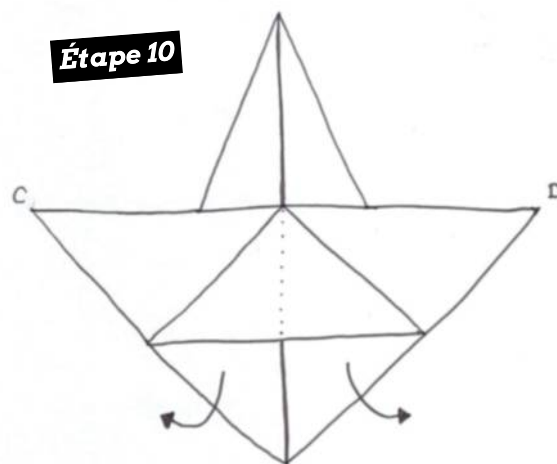
Retournez votre machin pour avoir sur le dessus la face qui était contre terre. Répétez l'étape 7.

Étape 9



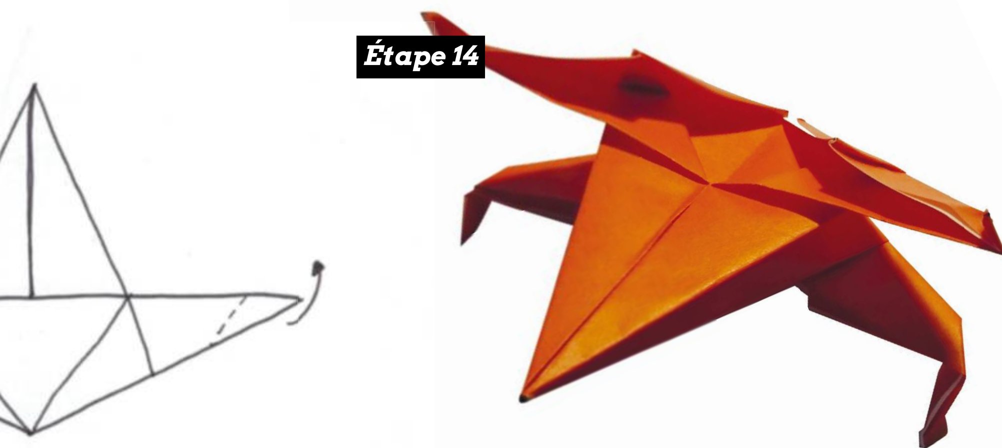
Attention, ça se complique. Pliez maintenant les deux ailettes vers l'extérieur.

Étape 10



Retournez votre machin pour avoir sur le dessus la face qui était contre terre. Répétez l'étape 9

Étape 14



Et voilà. Vous pouvez recommencer pour en faire un plus beau maintenant, parce que là c'est du travail de Wookie.



Le Communicator dont se sert Qui-Gon Jinn (Liam Neeson) dans *La Guerre des Clones* est en fait un rasoir Gillette Sensor Excel pour femme. Plus exactement, un moule en résine de l'appareil a été fabriqué, puis agrémenté de quelques accessoires en ferraille pour faire high-tech.





Pinball FX2

COMME UNE COUILLE DE DAUPHIN*

Si vous ne vous levez pas le matin en vous disant « *Tiens, je me ferais bien une partie de flipper aujourd'hui* », soit vous pensez à la présidentielle, soit vous ne connaissez pas *Pinball FX2*. Ce jeu gratuit sur lequel vient se greffer une foule de plateaux payants est ce qui se fait de mieux en la matière, tant au niveau physique que du design ou du gameplay. Vu que l'univers Star Wars y est très largement représenté, vous n'avez aucune excuse pour ne pas vous y essayer.

Genre : flipper
Développeur : Zen Studios (Hongrie)
Ou l'acheter ? Steam ou Windows Store. Gratuit, puis de 2 à 3 € la table





Très populaire sur Xbox, *Pinball FX2* existe également pour PC sur Steam et sur le Windows Store pour les utilisateurs de Windows 8 ou Windows 10. La version Steam propose un plus gros catalogue de tables tandis que la version du Windows Store s'avère mieux optimisée et compatible avec les tablettes tactiles (l'ensemble des tables est en cours d'adaptation sur la version du Store). Exception faite de quelques plateaux de démo limités dans le temps ou précédés d'une pub, tous les autres sont payants, le tarif variant de 2 à 3 euros. Cela peut sembler cher au premier abord mais on ne peut plus justifié tant la réalisation se montre en tout point exemplaire. Avant même d'ouvrir vos petits yeux émerveillés, vous succomberez direct à l'ambiance sonore des onze plateaux Star Wars empruntant de très nombreux extraits de dialogues, bruitages et reprenant de larges plages musicales. Alors quand vous écarquillerez les mirettes, je ne vous raconte même pas… vous pourriez presque devenir aveugle tant les tables sont magnifiques et les décors d'arrière-plan variés. Non, non, j'exagère à peine.

Pas qu'un simple jeu de billes. Si je suis aussi dithyrambique sur *Pinball FX2*, c'est parce que ses auteurs sont passés maîtres dans la conception de plateaux. L'équilibre des forces y est souvent quasi parfait entre précision, rapidité, difficulté, fluidité et inventivité. N'allez surtout pas croire que le but ne consiste qu'à conserver la bille le plus longtemps pour marquer des points, loin de là. Il faut remplir une suite d'objectifs dans un ordre précis afin de déclencher des événements qui démultiplient le score et mettent en scène des objets et personnages des films. Par exemple, faire décoller un vaisseau d'une plateforme pour libérer un mini-flipper ou bien faire tomber un AT-AT qui vient d'apparaître en multipliant les combos de couloir pour enrouler un filin autour de ses pattes. Quel que soit le plateau, la mise en scène est parfaitement dosée et s'intègre sans empiéter sur le concept même du jeu de bille. Il faut en effet savoir que *Pinball FX2* est avant tout un moteur physique et chaque plateau, un ensemble de modèles 3D définissant le comportement de la bille. En clair, chaque table pourrait exister réellement si l'on faisait abstraction des effets purement visuels. Cela explique pourquoi *Pinball FX2* parvient à reproduire si efficacement le plaisir d'un vrai flipper. D'ailleurs, un menu « opérateur » permet de tripoter un tas de paramètres (inclinaison, friction, force des bumpers…) et même de tester les rampes, moteurs et tous les composants électroniques comme sur une machine d'arcade. Il est aussi possible de modifier les angles de caméra pour faciliter la jouabilité selon les goûts de chacun. Mais attention, on se prend rapidement au jeu et il conviendra d'exploiter une table au maximum avant d'en acheter une autre, sous peine de voir ses économies y passer. Objectivement, difficile de trouver meilleur rapport qualité-prix. Chaque plateau vous assurera de longues heures de fun, que ce soit autour de l'univers de Star Wars, de Marvel, *South Park*, ou plus récemment des séries animées de la Fox. Concernant Star Wars, je vous conseille dans l'ordre les tables : L'Empire contre attaque, Han Solo, The Clone Wars, Starfighter Assault et Boba Fett.

* Une boule de flipper… même pas honte.

Vous cherchez de **L'ACTUALITÉ EN RETARD**, des **REPORTAGES ENNUYEUX**, des **TESTS PAS DRÔLES** et des **DOSSIERS POMPEUX** sur les jeux vidéo ?

Achetez un mensuel !

CANARD PC, **LE SEUL BIMENSUEL***
qui voit les jeux vidéo autrement.

4,90 €



*totalement con / ** sauf en août parce qu'on est des feignasses

disponible tous les 1er et 15 du mois en kiosque**

Et maintenant ?

Le space opera d'hier, d'aujourd'hui et de demain



Wing Commander, Elite, Starlancer, Freelancer, Freespace… le space opera a prospéré dans les jeux vidéo après le succès de Star Wars, et aujourd'hui encore, de nombreux jeux permettent de se replonger dans un univers fait de guerres et d'étoiles.



Offworld Trading Company

Développeur : Mohawk Games - **Plateformes :** PC Windows, Mac - **Prix :** 40 €

Votre *Star Wars* préféré est l'*Épisode I* ? Vous avez un faible pour la partie du scénario qui relate un blocus galactique de marchandises par la fédération du Commerce ? *Offworld Trading Company* est fait pour vous. Conçu par le designer de *Civilization IV*, *OTC* est un jeu de stratégie économique, sans armée, qui vous permet de manipuler le marché pour tirer le meilleur profit de vos ressources sur Mars. Encore en accès anticipé sur Steam mais régulièrement mis à jour, *Offworld Trading Company* fera de vous un vrai petit Vincent Bolloré des temps futurs.



Space Run

Développeur : Passtech Games - **Plateformes :** PC Windows, Mac, Linux - **Prix :** 15 €

À force de le dépeindre en train de jouer les héros, les films Star Wars montrent finalement peu Han Solo dans sa véritable profession : le transport pas très officiel de marchandises plus ou moins douteuses. *Space Run* remplit parfaitement ce manque, même s'il n'a rien d'un jeu à licence. Le titre de Passtech Games vous met dans la peau d'un charmant contrebandier qui doit armer son vaisseau pour résister à toutes les tentatives d'abordage en vol… ce qui, concrètement, prend la forme d'un chouette tower defense très dynamique.



La trilogie Mass Effect

Développeur : BioWare - **Plateformes :** PC Windows, Xbox 360, PlayStation 3 - **Prix :** 40 €

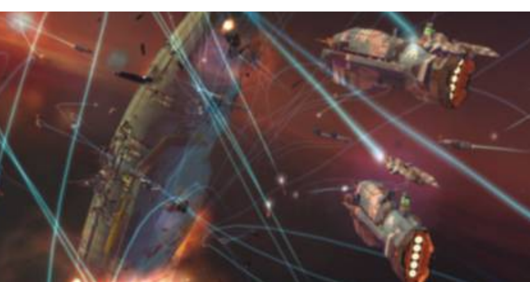
Des vaisseaux qui traversent l'espace en un claquement de doigts, des aliens de toutes les formes et couleurs, des villes futuristes remplies de néons, des planètes désertiques, des menaces d'ampleur galactique menant à des combats épiques… dur de faire plus space opera que la trilogie *Mass Effect* (même si la série tient peut-être davantage de *Star Trek* que de *Star Wars*). Et puis les scènes un peu olé-olé de sexe interacial conçues par Bioware peuvent toujours servir de pis-aller pour tous ceux qui avaient renoncé à assouvir leurs fantasmes à base de Twi'leks dans les jeux officiels de Lucasfilm.



Elite : Dangerous

Développeur : Frontier - **Plateformes :** PC Windows, Mac, Xbox One - **Prix :** 38 €

En 1984, un an après *Le Retour du Jedi*, paraissait le premier *Elite* de David Braben : un jeu de combat, d'exploration et de commerce spatial offrant une liberté épatante pour l'époque. Trente ans plus tard, Braben est toujours là, cette fois avec *Elite : Dangerous*. Certes, l'espace y est encore un peu vide, certes, les voyages y occupent l'essentiel de votre temps, mais un pilote stellaire acharné peut aussi s'y créer de mémorables batailles spatiales à coups de lasers et de torpilles.



Homeworld Remastered Collection

Développeur : Gearbox Software - **Plateformes :** PC Windows, Mac - **Prix :** 32 €

À force de ne voir toujours qu'un ou deux vaisseaux rebelles vaincre seuls la totalité de la flotte impériale, on oublie parfois un peu qu'il y a de gigantesques batailles autour, et c'est au cœur de celles-ci qu'*Homeworld* vous plonge. Le vieux jeu de Relic, récemment retapé (ainsi que sa suite) par Gearbox, reste l'un des plus jolis jeux de stratégie existants, avec des vaisseaux qui laissent des traînées en arabesques derrière eux alors qu'ils fondent sur leur proie, sur fond de nébuleuses pastel.





FTL: Faster Than Light

Développeur : Subset Games - **Plateformes :** PC Windows, Mac, Linux - **Prix :** 10 €

Dure vie que celle du contrebandier qui tente de gagner sa croûte en contournant les règles d'un Empire galactique tout puissant : la mort peut frapper à tout moment, et pour quoi ? Quelques crédits à dépenser au prochain bar, et encore... *Rogue*-like passionnant (et un peu moche), *FTL* vous fait gérer votre vaisseau et votre équipage alors que vous traversez les pires embrouilles, avec une marge d'erreur extrêmement faible. Pour les plus acharnés, il y a même un mod Star Wars (voir en page 72 de ce numéro).

Pulsar: Lost Colony

Développeur : Leafy Games - **Plateformes :** PC Windows, Mac, Linux - **Prix :** 23 €

« *Activez les réacteurs à fusion !* », « *Préparez le saut dans l'hyperespace !* », « *Réparez la porte des toilettes !* »... Autant d'ordres que vous pouvez crier dans *Pulsar : Lost Colony*, jeu multijoueur où cinq personnes (un capitaine, un pilote, un artilleur, un ingénieur et un scientifique) tentent ensemble et en bonne coordination de gérer leur vaisseau spatial et de le faire combattre à travers la galaxie. Et si vous n'osez pas investir dans un jeu en accès anticipé dans Steam, vous pouvez toujours vous rabattre sur le plus simpliste (mais beaucoup plus frénétique) *Spaceteam* sur téléphones portables.

Et bientôt...

Le genre de l'opéra spatial était déjà en net retour ces dernières années, mais l'arrivée de nouveaux films *Star Wars* va encore accélérer la tendance. Dans les prochains mois, on devrait donc commencer à voir débarquer des jeux comme *Star Citizen* (pour l'instant toujours en alpha, mais avec un certain Mark Hamill au casting), *No Man's Sky* (qui veut remettre au goût du jour l'exploration de planètes bariolées), *Battlefleet Gothic : Armada* (une adaptation PC du jeu de stratégie spatial de Games Workshop) ou encore *Mass Effect : Andromeda*, la prochaine production BioWare.





Bon d'accord : les Japonais n'arrivent pas au niveau des Turcs, mais eux aussi ont signé leur *Star Wars* local... En 1977, un employé du studio japonais Toei est en vacances au pays de William Shatner, pile pendant la fièvre *Star Wars*. De retour au pays, il convainc la société de production de créer son propre space-fantasy-opera épique tout en jouant la montre afin de sortir son film avant l'arrivée du premier *Star Wars* dans les salles nippones.
Partant de là, comment *Uchu kara no messeji* (Les Évadés de l'Espace dans la langue d'Éric Charden) pourrait-il être un mauvais film ? Franchement ?
La Toei met le réalisateur star de la boîte, Kinji Fukasaku (*Tora ! Tora ! Tora !, Battle Royale*), aux commandes du projet. On trouve au casting quelques acteurs occidentaux, dont Vic Morrow (la série *Combat !*) sans qu'on sache ce qui lui est passé par la tête (la pale d'hélicoptère ce sera plus tard). Et tout cela donne... Euh... Imaginez une version des *Sept Samouraïs* revisitée par Ed Wood, où l'on suivrait huit héros désignés par des noix de l'espace dans leur combat contre le méchant empire Agrougrou de ce coin de la galaxie... Au final, le film arrive en salles six mois avant *Star Wars* au Japon où il connaît un succès comparable. En revanche il sera, vous le devinez, la risée des autres pays dans lesquels il sortira. Et si vous pensez n'avoir jamais entendu parler de cette œuvre majeure du septième art, sachez qu'une partie de l'univers et de nombreuses scènes de batailles spatiales seront reprises plus tard dans une série bien connue des quadragénaires, pleine de cabrioles et de monstres en caoutchouc, nommée *San Ku Kaï*.



On ne va pas Legotter

Décliné à toutes les sauces, l'univers de la Guerre des Étoiles n'en finit pas de faire du pognon. Mais si une marque s'en sort mieux que les autres, c'est bien Lego. En lançant sa première boîte Star Wars en 1999 (« The Light Saber Duel »), le groupe était sûrement loin d'imaginer l'engouement qui allait s'ensuivre.







Le Millenium Falcon de *Canard PC* et son hangar.

Le succès du groupe Lego, pourtant au bord de la faillite en 2003, vient en grande partie de l'achat massif de licences donnant lieu à des boîtes thématiques : Minecraft, Dr Who ou Ghosbusters n'étant qu'un échantillon des derniers accords passés. Et parmi cette exploitation habile de licences, la palme du gavage de briques revient sans conteste à Star Wars et ses 480 boîtes sorties en à peine quinze ans. Si vous ajoutez à cela les porte-clés et autres produits dérivés Lego, on dépasse allègrement les 600 références. Un vrai casse-tête pour les collectionneurs qui souhaitent acquérir l'ensemble des sets ou, plus modestement, aligner les 750 « Minifigs » différentes, petits personnages présents dans les boîtes.

Un vrai marché parallèle. C'est ainsi qu'au fil des ans, Internet aidant, de nombreux sites de revente ont vu le jour et les tarifs de certaines boîtes ou personnages se sont envolés, au point de créer un véritable marché parallèle. Il faut en effet savoir que la durée d'un set (une boîte) dans le commerce est de deux ans, après quoi Lego supprime la référence. De plus, certaines d'entre elles existent en tirage limitée alors que d'autres plus complexes, dites *ultimate collector series* (UCS), sont plus chères et donc plus rares. Tout cela a donné naissance à une bourse, avec la cotation de chaque boîte basée sur la moyenne des ventes de nombreux sites commerciaux ou de petites annonces dans le monde : brickpicker.com. Juste à titre d'exemple et rien que sur eBay, on comptabilise en permanence une offre en Lego de près de 90 millions de dollars. Une boîte neuve peut ainsi multiplier sa valeur par dix en quelques années. Il n'est pas rare non plus de trouver des modèles UCS sans boîte et d'occasion, frôlant les 2 000 euros alors qu'ils étaient sortis à 400 euros à peine cinq ans auparavant. Beaucoup parviennent même à en vivre en acquérant plusieurs exemplaires d'un même modèle dans le but de les revendre plus tard. Encore faut-il avoir de l'instinct pour dénicher ceux qui attiseront le plus les convoitises, une tâche loin d'être évidente. La bonne nouvelle, c'est que quelle que soit la boîte, elle vaudra au moins son prix d'achat une fois le marché épuisé. Mais la spéculation ne représente pas le plus gros du marché. Le site totalement incontournable pour tout amateur de Lego qui se respecte, bricklink.com a été créé par Daniel Jezek, hélas décédé depuis. Il est le principal espace de vente de Lego entre particuliers. N'importe qui peut y ouvrir sa boutique. Strictement toutes les pièces, personnages, boîtes et objets dérivés y sont référencés. On dénombre actuellement plus de 8 000 vendeurs et 321 millions d'articles. Et plus de 665 millions de visiteurs depuis l'ouverture. Le système de notation est fiable et la communauté exclut systématiquement les fraudeurs, une sécurité dont ne peut se targuer Le Bon Coin. Un guide des tarifs vous renseigne à tout moment sur la valeur actuelle d'une référence. Autre adresse essentielle pour télécharger une notice de montage ou acheter des briques au détail : le site officiel shop.lego.com, rubrique « Pick A Brick » (cpc.cx/dLE). Le choix y est cependant beaucoup plus limité. Mais pourquoi acheter des briques au détail, me direz-vous ? Eh bien, pour compléter un vieux set ou mieux, créer de fabuleux modèles Star Wars non officiels comme ceux de Anio, célèbre MOCqueur français (MOC est l'acronyme en vogue pour *my own creation*) : cpc.cx/dLF. Autre site très utile : rebrickable.com. Vous y saisissez la liste des briques que vous possédez (pendant des jours) et il vous indique ensuite le pourcentage commun avec le contenu des boîtes officielles ou des principaux MOC. Et pour finir, allez faire un tour sur plusieurs blogs d'amis de la rédac pour se tenir au courant de l'actualité des Lego Star Wars : www.hothbricks.com et figouz.net. Je suis certain qu'après avoir lu ça, vous ne verrez plus les Lego comme avant.

LE SABRE LASER ET LA PLUME

LES LIVRES STAR WARS INCONTOURNABLES

En 1991, alors que plus grand monde ne s'intéresse à l'univers Star Wars, Timothy Zahn, auteur américain de science-fiction sort *Heir to the Empire*. Dans ce pavé de 400 pages, il raconte la montée en puissance de l'amiral Thrawn, une belle enflure impériale qui, cinq années après les événements du *Retour du Jedi*, lance une contre-attaque massive contre la Nouvelle République. Les romans Star Wars existent déjà, mais ils sortaient jusque-là dans une certaine indifférence. *Heir to the Empire* est lui un vrai succès d'édition qui s'invite même dans le célèbre classement des best-sellers du *New York Times*. C'est l'acte de naissance d'une véritable niche littéraire, celle de l'univers étendu Star Wars, qui produira des romans par centaines. Bien évidemment, le pire y côtoie le meilleur, et les dizaines d'auteurs qui se sont lancés sur ce marché après Zahn n'ont pas tous la chance de partager son talent. Pour vous aider à vous retrouver dans cette jungle, nous vous proposons une sélection des meilleurs romans et comics pour étancher votre soif d'intrigues galactiques entre chaque sortie de film, suivi de nos encyclopédies préférées.

Les comics

Star Wars Classics PAR TOUT PLEIN D'AUTEURS AU FIL DU TEMPS, ENTRE 1977 ET 1986. Comme cela se faisait beaucoup en un temps où le magnétoscope n'était pas encore une denrée de consommation courante, une adaptation en BD de *Star Wars* sortit chez Marvel dans la foulée du premier film ainsi que des suites dessinées par des gens comme Carmine Infantino (*Flash*) ou Walt Simonson (*Thor*), créant de nouveaux méchants comme le Baron Tagge ou la mystérieuse Lumiya, ainsi que de nouveaux héros comme Jaxxon le… Le lapin vert, oui. Ou le maître d'armes Giles Durane, mais aussi la boule de poils Pliff, probablement née d'un abus de spliff. Vers la même époque, un certain Alan Moore commit quelques courts récits rigolos, qu'on n'exhumera que des années plus tard quand il sera connu aussi bien pour sa silhouette de wookie que pour quelques comics un peu indispensables qu'il aura écrits à droite et à gauche, mais qui n'ont rien à voir avec le sujet du jour.

Comptez 28 € pour chaque (gros) tome de Star Wars Classics *réimprimé chez Delcourt. En VO, les gros omnibus de chez Dark Horse sont devenus difficiles à trouver. Les épisodes d'Alan Moore ont été édités dans un album à part qui vaut 14,50 €.*

L'Empire des Ténèbres VEITCH ET KENNEDY, PUIS BAIKIE, 1991-1995
Après des années de hiatus, l'éditeur indépendant Dark Horse reprend la licence au début des années 1990, et tape très fort : *Dark Empire*, alias *L'Empire des Ténèbres*, est un truc dont les couleurs psychédéliques piquent un peu les yeux, mais ça renoue avec la grande mythologie de la série, et Luke y bascule momentanément dans le côté obscur, rien que ça. La série a le mérite de donner une suite épique aux films, et de lancer plein d'idées, qui seront développées dans d'autres comics.

Réimprimé plusieurs fois. La dernière édition en date est une grosse intégrale à 35 €.

Clone Wars
OSTRANDER ET DUURSEMA, 2002-2005
En 1999 c'est le drame. Un imposteur se faisant passer pour George Lucas réalise sur grand écran une préquelle aux allures de fanfic un peu pourrie (il est arrivé un peu la même mésaventure quinze ans plus tard au *Seigneur des Anneaux*, dont la préquelle est quand même pas terrible). La riposte de Dark Horse sera brillante. L'éditeur confiera les comics correspondants à l'un des meilleurs (quoique mésestimé) scénaristes du marché : John Ostrander (s'il y a un film *Suicide Squad* prochainement, c'est un peu grâce à lui). Ses *Clone Wars* seront au moins quatorze fois et demie plus intéressants que le film auquel ils font suite, et rendront passionnant un personnage complètement survolé sur pellicule comme le comte Dooku. Ils lui permettront également de développer un autre personnage qu'il avait lui-même créé, le Jedi amnésique Quinlan Vos, qui malgré sa coupe de cheveux de Predator (ou de rastafari, on ne sait pas exactement, peut-être que là aussi les spliffs y sont pour quelque chose) est assez passionnant.

Il y a eu plein de séries tirées de Clone Wars, *méfiez-vous des imitations. Celle-ci est en dix tomes à 15,50 € le bout. Les aventures de Quinlan Vos, publiées au même format sous le titre* Jedi *ont fait l'objet d'une intégrale donc chaque gros tome est à 35 €.*

Legacy OSTRANDER ET DUURESEMA, 2006-2010. Le même tandem qui avait creusé la période de la Guerre des Clones lancera par la suite Legacy, série située 130 ans après les films, dans laquelle l'on suit les aventures de Cade Skywalker, petite ordure nihiliste rattrapée par le destin familial.

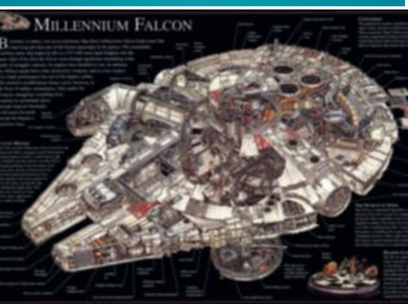
Là aussi, une dizaine de tomes à 15,50 €, mais il existe une réédition VO en petit format en deux tomes à 25 € pièce.

Tous les albums Dark Horse, publiés en francophone par Delcourt, sont en cours de réédition dans une collection Hachette. La licence a récemment été récupérée par Marvel, dans le cadre des grandes manœuvres suivant le rachat de tout ce petit monde par Disney. La relance s'est accompagnée d'un reboot. Chez Panini, une revue et plusieurs albums accueillent cette nouvelle version.



Encyclopédies & Documentation



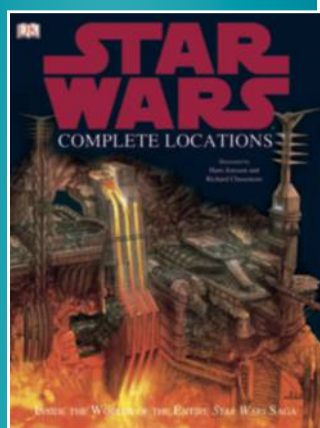


Vaisseaux et engins, les plans secrets

Hans Jenssen et Richard Chasemore, 2007

S'il ne faut acheter qu'un seul livre Star Wars, c'est celui-là. Cet ouvrage de 150 pages réside dans mes toilettes depuis des années et je n'ai toujours pas l'impression d'en avoir fait le tour. On y trouve les plans détaillés de plus d'une cinquantaine d'engins terrestres ou spatiaux, illustrés sous forme d'éclatés techniques splendides et accompagnés de nombreuses légendes. C'est magnifique, c'est fascinant, on peut littéralement passer 30 minutes à examiner chaque double-page, à s'émerveiller des détails sur le réacteur d'un star destroyer, le poste de pilotage d'un AT-AT walker ou la soute à munitions d'un bombardier TIE. Croyez-moi sur parole : si vous avez le moindre intérêt pour l'univers Star Wars, achetez ce livre époustouflant et ne regardez même pas le prix.

*Version française publiée par Nathan mais difficile à trouver neuve, s'achète en ligne d'occasion pour un peu moins de 100 euros. La version anglaise (*Star Wars Complete Cross-Sections*) se trouve neuve à moins de 50 € chez Amazon. Existe aussi sous forme de six tomes (un par film) plus petits et moins chers ; prenez ceux des épisodes* I, II *et* III *qui ont les engins les plus sexy et les plus emblématiques.*

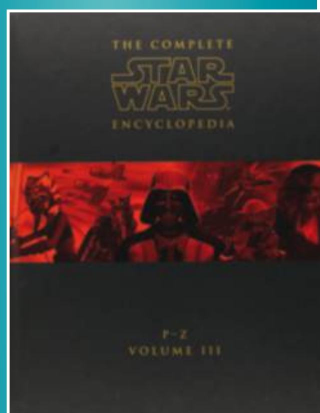


Les Hauts-Lieux de l'action

Hans Jenssen et Richard Chasemore, 2005

Signé par les illustrateurs de *Vaisseaux et engins*, ce très beau livre détaille environ 70 lieux connus (et moins connus) de la saga, là aussi avec un niveau de précision hallucinant et des légendes passionnantes. Certaines planches comme celle du casino Le Barbare, de la tour de commande de l'Executor ou de la base Echo sur Hoth (qui se déplie sur quatre pages) sont tellement belles qu'elles peuvent provoquer des syncopes chez les fans de Star Wars qui les découvrent pour la première fois.

*En français, se trouve neuf, en cherchant un peu, à environ 40 € chez Nathan ou 20 € en occasion. La version anglaise (*Star Wars Complete Locations*) est aussi difficile à trouver.*



La Wookieepedia

Encyclopédie communautaire

Vous voulez la meilleure et la plus complète des encyclopédies Star Wars ? Elle se trouve sur Internet et elle est gratuite. La *Wookieepedia* (vous l'avez, le jeu de mots, hein, vous l'avez ?) est constamment mise à jour par des milliers de contributeurs qui se font un plaisir de tartiner 50 000 mots sur le moindre personnage dont le bout du pied est apparu trois dixièmes de seconde en arrière-plan d'une scène d'un des films. Évidemment, c'est moins agréable à lire qu'un vrai bouquin et la version française reste légère, mais c'est vraiment la grande source d'information de référence sur l'univers Star Wars. Allez y faire un tour, cliquez sur « Random Article » et vous aurez de quoi vous occuper des journées entières.

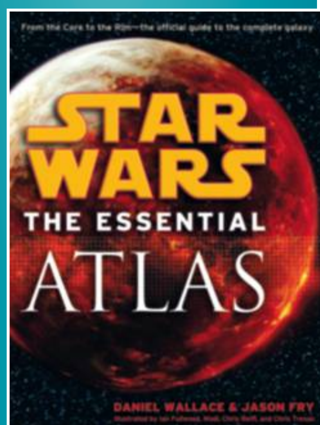
Adresse : starwars.wikia.com

Star Wars : The Complete Encyclopedia

Multiples auteurs, 2008

Les trois volumes de cette encyclopédie forment une grosse brique d'environ 1 200 pages, avec un classement par ordre alphabétique détaillant tous les personnages, planètes, engins et technologies de l'univers Star Wars. Idéal comme livre de WC, on le prend, on lit deux articles au pif et on le repose. Il n'existe pas à notre connaissance de traduction française, et cette encyclopédie reste tout de même un peu chère. On la réservera donc aux fans acharnés surtout que sa lecture peut être parfois un peu aride. Notez que la seule encyclopédie française existante (*Star Wars : L'Encyclopédie absolue* chez Nathan) est honnête mais ne fait que 200 pages, dont certaines consacrées à des sujets sans intérêt comme les produits dérivés.

Se trouve neuve sur Amazon pour un peu moins de 100 €.

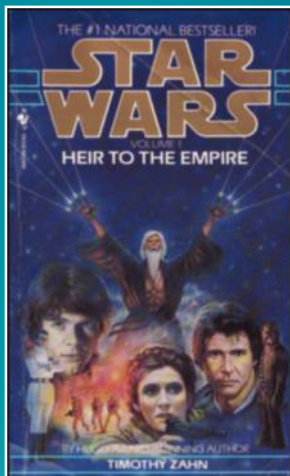


Star Wars : The Essential Atlas

Wallace & Fry, 2009

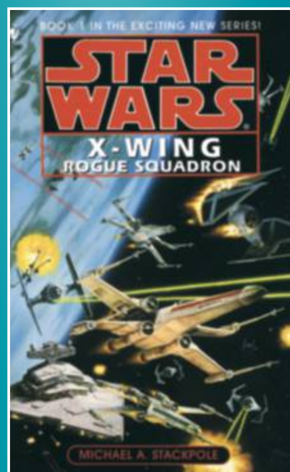
Attention, malgré son nom d'atlas, ce livre n'est pas majoritairement composé de cartes. Vous en trouverez quelques-unes sur les différentes régions de la galaxie, mais l'essentiel de l'ouvrage consiste en une série d'articles décrivant, sur une page complète, les caractéristiques et l'histoire de plus d'une centaine de planètes. Une entrée en matière passionnante dans le gras de l'univers Star Wars et un excellent moyen de découvrir ses contrées les plus reculées, à grand renfort de textes et d'informations (l'ensemble fait 250 pages), le tout pour un prix raisonnable. Il existe de nombreux autres ouvrages « Essential » du même genre, mais la qualité n'est pas toujours au rendez-vous. Cet atlas est de loin le meilleur du lot.

Existe uniquement en anglais, environ 25 € chez les revendeurs en ligne US.









Les romans

La trilogie Thrawn Timothy Zahn, 1996.
Heir to the Empire (L'Héritier de l'Empire en VF) est systématiquement cité comme l'une des meilleures fictions Star Wars jamais écrites. Alors on se calme tout de suite, ça n'est pas non plus de la grande littérature, Timothy Zahn n'est pas Chateaubriand ou Dostoïevski, mais pour du roman de gare SF goût Star Wars, c'est plus que convenable. Vous avez un vrai bon méchant avec l'amiral Thrawn, des nouvelles des grandes figures de la saga (Luke qui devient de plus en plus costaud, Han et Leia qui attendent des jumeaux), des seconds rôles qui deviendront des stars de l'univers étendu comme la très badass Mara Jade ou Talon Karrde et des super-weapons galactiques bien terrifiantes. Je vous le conseille en version française plutôt qu'en anglais, vous ne perdrez pas grand-chose à la traduction. Les deux volumes suivants, *Dark force Rising (La Bataille des Jedi)* et *The Last Command (L'Ultime Commandement)* sont un poil en dessous, mais vous les lirez forcément pour connaître la suite.

Se trouve très facilement dans différents formats (poche, relié, compilation des trois volumes) sur Amazon. Comptez 40 à 50 € pour les trois tomes papier, 30 € au format électronique.

Darth Plagueis Jim Luceno, 2012.
Ce roman publié il y a seulement trois ans a failli être annulé quand, en 2007, alors qu'il était quasiment terminé, son auteur Jim Luceno a dû en réécrire des pans entiers pour coller à la chronologie officielle. Il ne doit pas le regretter, car son bouquin est désormais reconnu comme une des références absolues du genre. Le scénario se concentre sur Darth Plagueis, l'enflure sith ultra-puissante qui fut le mentor du jeune Darth Sidious, alias Palpatine. On en apprend donc énormément sur l'univers Star Wars pré-*Épisode I*, notamment sur l'ordre sith et sur l'ascension de Palpatine, faite à coups de poignards dans le dos. L'histoire est passionnante, avec assez de trahisons et de morts inattendues pour satisfaire un fan de *Game of Thrones*. Sa place dans la chronologie en fait un premier roman Star Wars idéal, et la traduction française est très agréable à lire.

Moins de 10 € la VF en poche chez Pocket SF, moins de 8 euros pour la version anglaise et 7 euros au format Kindle.

Tarkin Jim Luceno, 2014
Avec ce dernier roman, Luceno confirme qu'il est bien le meilleur auteur Star Wars du moment. Le scénario se concentre sur la carrière du célèbre officier impérial joué par Peter Cushing dans les épisodes *IV*, *V* et *VI*. Et comme souvent, les méchants de Star Wars sont bien plus intéressants à suivre que les gentils Jedi gnangnans qui défendent la veuve et l'orphelin. Luceno déroule donc la vie de ce salaud de classe galactique en parallèle des trois premiers films de Lucas. Il y décrit ses manœuvres politiques et militaires sous les ordres de Palpatine, sa relation avec Dark Vador, sans oublier de revenir sur ses souvenirs d'enfance qui donnent un aperçu de l'univers pré-*Épisode I*.

Pour l'instant uniquement disponible en version anglaise, format poche à moins de 10 euros.

La série X-Wing
Michael A. Stackpole, 1996
Vous avez adoré les jeux vidéo *X-Wing* ? Alors vous aimerez le boulot de Michael A. Stackpole qui s'est concentré sur la partie « piou-piou dans l'espace » de l'univers Star Wars. Les quatre premiers volumes *(Rogue Squadron, Wegde's Gamble, The Krytos Trap* et *The Bacta War)* de cette longue série forment un arc scénaristique complet racontant la formation et l'entraînement du Rogue Squadron de Wegde Antilles, juste après *Le Retour du Jedi*. Beaucoup de combats spatiaux, de la politique, de l'espionnage, des mafias galactiques, cela change des romans habituels qui se concentrent beaucoup plus sur les Jedi et leurs délires mystiques. Il y a quelques histoires d'amour un peu cul-cul mais ça passe. Préférez les versions originales pour éviter les traductions françaises parfois un peu bizarres des termes techniques et militaires. Stackpole a continué sa série sur six autres bouquins avec l'aide d'un second auteur, Aaron Allston, que vous pourrez entamer si vous ne saturez pas.

Comptez 7 € en occasion en poche pour les tomes en VF aux éditions Fleuve Noir chez Amazon (L'Escadron Rogue, Le Jeu de la Mort, Un piège nommé Krytos *et* La Guerre du Bacta). *Même prix pour la version papier ou Kindle en anglais.*



La race alien à laquelle appartient E.T. (souvenez-vous, « téléphone maison ») fait officiellement partie de l'univers Star Wars. Il s'agit des Asogians. Vous pouvez apercevoir quelques cousins d'E.T. au milieu d'autres extraterrestres au sein du Sénat Galactique dans *La Menace Fantôme*. C'est un geste de Lucas pour remercier son copain Spielberg d'avoir fait apparaître des jouets Star Wars dans son film *E.T.*





I, Jedi MICHAEL A. STACKPOLE, 1998

Classique incontournable de la littérature Star Wars, *I, Jedi* fut le premier roman du genre écrit entièrement à la première personne. Stackpole y développe la vie d'un des personnages crées dans sa série *X-Wing,* Corran Horn, qui tente de devenir chevalier jedi dans l'académie de Luke Skywalker après avoir été l'une des vedettes du Rogue Squadron. Il y a quelques incohérences sévères dans le scénario par rapport à la chronologie officielle (le livre a été écrit en 1998, juste avant que ne soient dévoilés les épisodes *I*, *II* et *III*), mais ça serait bête de passer à côté de cette excellente histoire pour des détails de puristes.

La version française est disponible en deux tomes chez Fleuve Noir, regroupés sous le nom Moi, Jedi, *disponibles pour moins de 10 €. La version anglaise se trouve en poche à 8 €.*

Dark Lord JIM LUCENO, 2005

Entre l'*Épisode III* et l'*Épisode IV*, il y a un trou béant. C'est cet espace chronologique qu'explore *Dark Lord* en se concentrant sur la star du moment, Dark Vador, qui part à la poursuite des quelques Jedi ayant échappé au fameux Ordre 66. Le personnage le plus terrifiant de l'univers Star Wars y est magnifiquement développé ; on le voit se transformer en une glaciale machine à tuer sous les ordres de Palpatine, parfaire sa maîtrise du côté obscur de la Force, mais aussi déprimer parce que sa nouvelle armure le fait souffrir et tenter d'oublier le gentil Anakin Skywalker qu'il fut auparavant. Signé de la plume de Luceno, le scénario est donc irréprochable, les pages se tournent avec légèreté, sans jamais tomber dans la science-fiction bas de gamme comme c'est le cas de trop nombreux autres romans Star Wars.

En français chez Fleuve Noir sous le titre L'Ascension de Dark Vador, *le format poche se trouve à 40 € (oui, anormalement cher). La version anglaise au même format ne coûte que 8 € chez Amazon.*